buffed

DAS MAGAZIN FÜR **ONLINE-SPIELER**

Nr. #51 | Ausgabe 01-02 2016 | € 6,99
Österreich: € 7,80; Schweiz: sfr 12,50; Benelux: € 8,20; Italien: € 9,50; Spanien: € 9,50

4 197573 106997 02

NOCH MEHR TESTS & SPECIALS

GW2: Heart of Thorns, Bloodborne: Die alten Jäger, Destiny, TESO: Orsinium, Final Fantasy XIV

World of Warcraft: Legion

Angespielt: Dämonenjäger und Artefaktwaffen

STAR WARS

Große Tests! Star Wars: Battlefront und SWTOR: Knights of the Fallen Empire

FALLOUT 4 TEST & GUIDE

Versteckte Orte? Her damit! Wir haben den Reiseführer

Hearthstone

Die Forscherliga im Test! Inklusive Guide zum Add-on Deck Tracker

STORY | FAKTEN | GERÜCHTE

Warcraft

DER FILM, DEN WOW-FANS SEHEN WOLLEN!



WORLD OF WARSHIPS

Statusbericht zu Patch 5.1 und aktuelle Insider-Infos im Heft



TOTAL WAR: WARHAMMER

Wir waren bei den Entwicklern: So spielt sich Warhammer auf der Strategiekarte!



10 SPIELER-TYPEN IN WOW

Noob, Poser oder Leecher? Zu welcher Sorte WoW-Spieler gehört ihr?

Editorial

The Final Countdown!

O DU FRÖHLICHE BETA-ZEIT!

Mensch, Blizzard! Immer wieder das Gleiche. In anstrengenden Produktionsphasen überraschst du uns alle Jahre wieder mit deinen Beta-Tests. Da begann etwa die Overwatch-Beta oder die heiß erwartete Alpha zu World of Warcraft: Legion ging an den Start. Und dann gab es auch noch den Release von einem so kleinen, unwichtigen Spiel wie Fallout 4 sowie neue Informationen zum Warcraft-Film, der seit einiger Zeit den Untertitel The Beginning trägt. Und Star Wars: Battlefront, die neue SWTOR-Erweiterung und, und, und …

Manchmal wünschen wir uns, dass der Tag 48 Stunden hätte, nur um all die tollen Sachen zu spielen. Aber wahrscheinlich hat der Weihnachtsmann auch in diesem Jahr keine Zeitmaschine für uns im Gepäck. Egal, denn wir haben es auch so mal wieder geschafft und ein prall gefülltes buffed-Magazin mit vielen spannenden Themen aus der Welt der Rollenspiele und Online-Rollenspiele und mehr geklöppelt. Aber ihr habt doch Warcraft: The Beginning auf dem Cover? Ein Film in einem MMO-Magazin? Klar, denn der Warcraft-Film ist in der buffed-Community ein heißes Thema, das wir nicht ignorieren wollen – deshalb versorgen wir euch mit allen wichtigen Infos zum Streifen in einer sechsseitigen Vorschau.

FROHES NEUES JAHR!

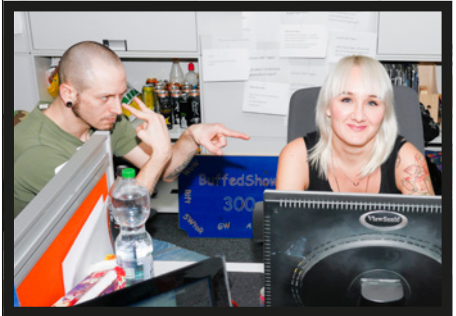
Wenn ihr diese Zeilen hier lest, habt ihr die Weihnachtsfeiertage hoffentlich gut überstanden, fette Beute unter dem Baum gelootet und lasst das Jahr nun gelassen ausklingen. 2015 gab es bei buffed einige personelle Veränderungen: Kapitän Oliver Haake ist nach vielen Jahren von Bord gegangen. Auch Spaßbolzen Johann ist weg. Dafür hat unsere Dampfer-Crew Verstärkung von Pet-Battle-Spezialistin Veronika Maucher und Leichtmatrose Philipp Sattler bekommen, die euch in Zukunft mit vielen tollen Artikeln im Heft und auf unserer Webseite unterhalten. In diesem Heft lest ihr etwa eine Overwatch- und „World of Warships“-Vorschau von Philipp. Und Veronika hat gleich mal unsere Titelstory zu Warcraft: The Beginning geschrieben. Wenn das mal kein Einstand ins Jahr 2016 ist!

Einen guten Rutsch und viel Spaß beim Schmökern wünschen euch
Maria und das buffed-Team

Es ist kalt, sehr kalt in unserem Verlagsgebäude in Fürth. Deswegen haben sich Suse, Maria und Zam gemütlich in ihre Hoodies gekuschelt. YO!

NEUES VON BUFFED

HALLO VERONIKA!



Veronika Maucher ist erwiesenermaßen DIE Pet-Battle-Expertin. Außerdem kennt sie sich gut mit Comics aus und wird uns im Jahr 2016 tatkräftig als Redakteurin zur Seite stehen. Wenn sie in WoW mal keine Haustiere in die Kampfarena scheucht, spielt sie leidenschaftlich Schamanin oder liest sich in Lore-Büchern zum Thema Warcraft fest.

TSCHÜSS OLLI!



Der Kapitän soll ja immer als Letzter von Bord gehen. Hat im Falle von Olli jetzt glücklicherweise nicht geklappt, denn das buffed-Schiff sinkt ja schließlich nicht. Wir wünschen unserem ehemaligen Steuermann von Herzen alles Gute bei seiner neuen Aufgabe. Zum Abschied hat er uns noch mit zwei Artikeln zu seinem Lieblingsthema beglückt. Natürlich Star Wars!

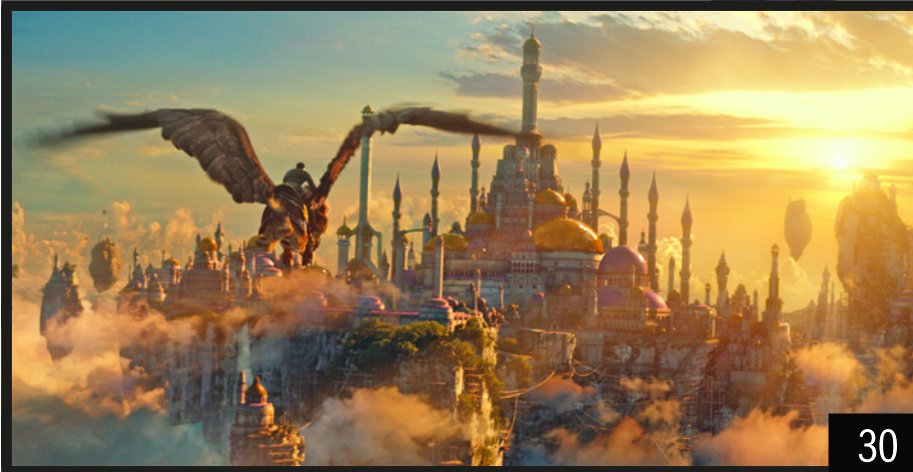
WORLD OF WARCRAFT: LEGION

Bis zum Redaktionsschluss war die Beta der neuen WoW-Erweiterung noch nicht besonders umfangreich, weswegen wir euch im Heft nur mit rudimentären Infos zu den besten Features von Legion versorgen. Auf buffed.de könnt ihr jedoch jeden Tag viele neue spannende Artikel zur Beta lesen. Schaut deswegen regelmäßig auf unserer Themenseite unter **www.buffed.de/Legion** vorbei!

Inhalt



OTSCHI ON TOUR
DER KLEINE ZERGLING MACHT DIE BLIZZCON UNSICHER
Erfahrt ab Seite 82 alles über seine Reise!


30

WARCRAFT: THE BEGINNING

Im Sommer 2016 gehört der Kinosaal ganz den Warcraft-Fans und denen, die es werden wollen. Was ist über den Blockbuster von Blizzard und Legendary Pictures bekannt und welche Gerüchte gibt's? Wir haben alles!


36

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

Es gibt sie bereits, die Alpha-Server zu Legion und wir erwarten, dass die Beta gleich nach dem Jahreswechsel startet. Um eure Freude darauf anzuheizen, stellen wir euch alle Artefaktwaffen und den Dämonenjäger vor.

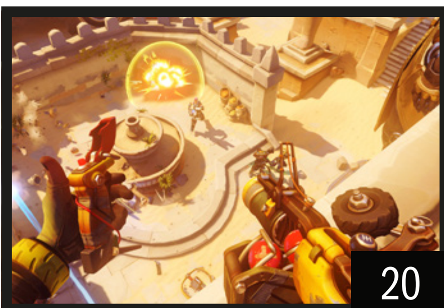
RUBRIKEN

VORSCHAU

TEST

MAGAZIN

TIPPS & TRICKS


20

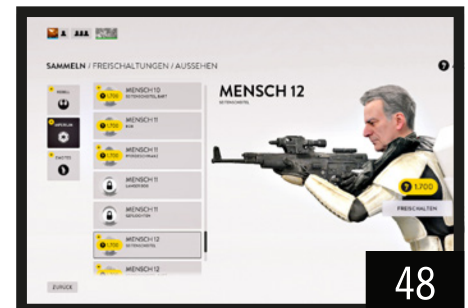
OVERWATCH

Wir haben die Beta ausgiebig genutzt, um uns einen ersten Eindruck vom Teamshooter zu machen. Erfahrt alles Interessante aus unserem Spielbericht!


14

TOTAL WAR: WARHAMMER

Endlich durften wir einen Blick auf die Strategiekarte werfen! Aber ob sie auch was taugt, findet ihr erst heraus, wenn ihr in unsere Vorschau guckt.

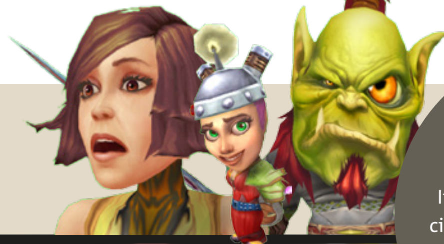


48

STAR WARS: BATTLEFRONT

Fans haben sich wie ein Schnitzel auf Battlefront gefreut. Ob der Shooter von Dice allerdings halten kann, was er verspricht? Wir haben den Test gemacht.

MAGAZIN



10 TYPEN SOLLT IHR SEIN

In unserem humorigen Special beleuchten wir zehn Spielertypen in WoW. Welcher seid ihr? Findet das ab Seite 86 heraus!



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC – KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE

Nicht nur der Name der zuletzt veröffentlichten SWTOR-Erweiterung ist lang, sondern auch die Liste an Neuerungen. Allen voran wird endlich die Story eurer Helden fortgesetzt! Ob unser Star-Wars-Profi Olli in Jubelstürmen ausgebrochen ist, findet ihr im Test heraus.



FALLOUT 4

Ist Fallout 4 ein Segen für alle Fans der Abenteuer im postapokalyptischen Ödland? Wir haben nicht nur den Test gemacht, sondern bieten euch auch einen extrem schicken Reiseführer zu versteckten Orten und Schätzen!



WORLD OF WARSHIPS

Nachdem Wargamings neues Flaggschiff unter den Wasserkriegsspielen in See gestochen ist, interessieren wir uns in diesem Bericht dafür, was sich seit dem Stapellauf alles in World of Warships getan hat.


IHR SEID ZU ALT!

DU BIST ZU ALT FÜR MMOS, WENN ... DU KEINEN BOCK MEHR AUF MULTIPLAYER-ZWANG HAST

DU BIST ZU ALT FÜR MMOS, WENN ... DU DIR KURZE SPIELE HERBEISEHNST

WIR SIND ZU ALT!

Kann man zu alt für Online-Rollenspiele werden? Wir versuchen im Rahmen unserer Special-Strecke eine Antwort auf diese Frage zu finden.


Der Weg zu Destiny 2

DER WEG ZU DESTINY 2

Was erwartet die Hüter bis zum September 2016? Bungies Mitarbeiter geben erste Hinweise darauf. Doch reicht das, um die Fans bei der Stange zu halten?


Hearthstone: Die Forscherliga

HEARTHSTONE

Bei Hearthstone geht es Schlag auf Schlag; schon wieder ist eine Erweiterung veröffentlicht worden. Wir verraten euch im Test, was die Forscherliga zu bieten hat.

buffed

Hier gibt's interessante Nachrichten aus der Welt der Online-Spiele und unserer Redaktion.

SWTOR: KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE – KAPITEL 10 AB FEBRUAR SPIELBAR

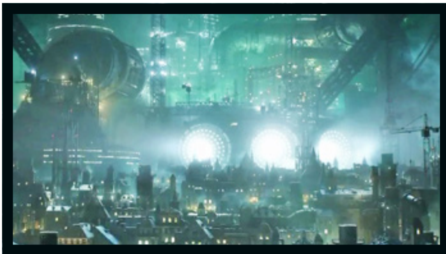


Auch das 10. Kapitel von SWTOR verspricht spannende Action.

Im Rahmen des Produzenten-Livestreams zu Star Wars: The Old Republic und der Erweiterung Knights of the Fallen Empire haben die Entwickler von Bioware verraten, dass es am 11. Februar 2016 mit dem nächsten Kapitel der packenden Story weitergehen soll. Das Kapitel „Anarchie im Paradies" lässt euch neue Verbündete rekrutieren und setzt die persönliche Story weiter fort. Dabei sollen die Entscheidungen, die ihr in diesem Kapitel trefft, teilweise weitreichende Auswirken auch auf spätere Kapitel haben.

SWTOR-Fans, die ab dem 11. Januar Abonnent des Online-Rollenspiels sind, bekommen mit der Veröffentlichung des zehnten Kapitels von Star Wars: The Old Republic: Knights of the Fallen Empire den sympathisch-mörderischen Droiden HK-55 als ständigen Begleiter. Wer sich dafür entscheidet, ein Abo bis zum 1. August 2016 abzuschließen, der bekommt außerdem die Möglichkeit, als HK-55 ein Bonuskapitel zu spielen. Wer ab dem 1. Februar 2016 SWTOR-Abonnent ist, darf außerdem schon ab dem 9. Februar Kapitel X spielen. Das gilt generell: Wer zum 1. eines Monats ein Abo hat, bekommt verfrühten Zugang zum nächsten Kapitel.

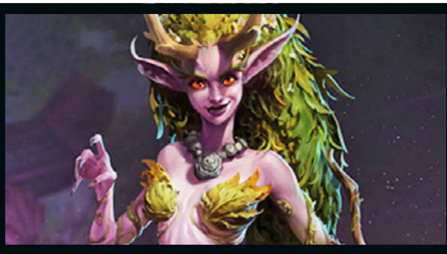
FF7-REMAKE IM TRAILER



Für viele Final-Fantasy-Fans ist der siebte Teil der beliebteste oder zumindest derjenige, der den meisten positiv in Erinnerung geblieben ist. Wenn man Final Fantasy 7 heute noch einmal durchspielt, kommen dieselben Gefühle wie früher wieder hoch. Aber selbst die beste Story kann nicht über den (mittlerweile) großen Grafik-Matsch hinwegtrüben.

Zum Glück für viele Fans wurde bereits auf der E3 Mitte dieses Jahres ein HD-Remake angekündigt. Anfang Dezember 2015 konnten nun die Besucher der Playstation Experience einen ersten Trailer des Remakes von Final Fantasy 7 bestaunen. Dort zu sehen sind erste, coole Szenen mit den Hauptfiguren Cloud Strife und Barret Wallace, die sich durch die hochauflösende Umgebung kämpfen. Falls ihr den Trailer verpasst habt, könnt ihr ihn euch auf buffed.de unter **to.buffed.de/Dmhlz** anschauen.

HEROES OF THE STORM



Auf der diesjährigen BlizzCon kündigte Blizzard bereits kräftigen Heldenzuwachs für das MOBA Heroes of the Storm an. Der neueste Zugang ist Lunara, die erste Tochter des Cenarius, ihres Zeichens Assassine. Die agile Fernkämpferin springt mühelos mitten rein ins Getümmel und zieht sich klassisch auch schnell wieder zurück, wenn es brenzlig wird. Besonders stark setzt sie Feinden mit Giften zu, die lähmen oder Schaden über Zeit verursachen. Neben Cho'gall und noch vor Genn Graumähne, dem gestaltwandelnden Worgen-Helden, ergänzt die Assassine somit als dritte angekündigte Heldin das ohnehin schon große Repertoire von Heroes. Mehr Infos zu Heroes of the Storm und anderen angekündigten Helden sowie den Arena-Schlachtfeldern erhaltet ihr auf unserer Themenseite **www.buffed.de/Heroes**

SCHATZGOBLINS IN WOW?



In der neuen WoW-Erweiterung Legion wird es die aus Diablo 3 bekannten Schatzgoblins geben. Nachdem die kleinen raffgierigen Dämonen schon in Heroes of the Storm gesichtet wurden, werden sie demnächst also auch Azeroth unsicher machen und sicherlich für die eine oder andere chaotische Verfolgungsjagd sorgen. Schließlich ist jeder auf die Beute scharf, die sie in einem Sack auf ihrem Rücken tragen. Schafft ihr es jedoch nicht, den kleinen Goblin zu vernichten, verzieht er sich samt Loot einfach durch ein magisches Portal. Die Schatzgoblins haben immer einen maximalen Level von 110 und sie lassen immer sogenannte Sanktuario-Münzen fallen – für was die benutzt werden oder was sonst noch an Items zu holen sind, darüber ist noch nichts bekannt. Es dürfte spannend werden. Mehr Infos findet ihr unter **www.buffed.de/Schatzgoblin**

Die neue MMORE 01/16 ist da!

World of Warcraft bis zum Abwinken – auf 114 Seiten.

Die neue Ausgabe der PC Games MMORE 1/16 steht ganz im Zeichen der Legion-Beta und dem Thema Artefaktwaffen.



Bereits seit dem 16. Dezember liegt die neueste Ausgabe der PC Games MMORE in den Regalen und kann online im Shop erworben werden (to.buffed.de/iXVus). Mit dem Start der Beta von WoW: Legion steht die kommende Erweiterung natürlich voll im Fokus. Ganz so viel wollte Blizzard noch nicht preisgeben, findige Dataminer versorgen uns jedoch fast stündlich mit neuen Infos aus Legion.

MMORE 1/16: Das ist drin

Neue Erweiterung, neue Klasse! Nico hat für euch das Startgebiet des Dämonenjägers angezockt und berichtet nicht nur von den neuen Gebieten, sondern sagt euch auch, wie sich die neue Heldenklasse bisher spielt.

Neben dem Dämonenjäger spielen in Legion natürlich die Artefaktwaffen eine große Rolle.Die Superwaffen für jedermann besitzen ihren eigenen Talentbaum, müssen durch das Sammeln von Artefakt-Power immer stärker gemacht werden und schalten auf eurem Weg zu Ruhm und Ehre weitere aktive und passive Fähigkeiten frei. Und da der WoW-Spieler von Welt natürlich gut gekleidet in die Schlacht mit den Dämonen ziehen will, zeigen wir euch auf sechs Seiten das perfekte Mogging-Set für eure Klasse, das ideal auf eure Artefaktwaffe abgestimmt ist.

Neben weiteren WoW-Infos versorgen wir euch mit Neuigkeiten zum Warcraft-Film, fassen noch mal zusammen, was auf der BlizzCon los war und wie es um Heroes, Diablo und Overwatch steht. **SG**

KLASSENGUIDES MIT DEN WICHTIGSTEN ÄNDERUNGEN AUS DER LEGION-BETA

In jeder PC Games MMORE findet ihr ausführliche Guides zu sämtlichen Klassen in Blizzards MMORPG World of Warcraft. In diesen gehen wir auf einzelne Spezialisierungen näher ein, erklären, wie ihr aus eurer Klasse das Maximum an Schaden oder Heilung herausholt, oder beleuchten die besten Talente, Rüstungsteile oder Rotationen. In der aktuellen Ausgabe haben wir jeder Klasse zwei Seiten gewidmet und wieder einige richtig coole Neuerungen aus der Beta zu World of Warcraft: Legion zusammengefasst.
In der MMORE 01/16 gehen unsere Klassenautoren auf insgesamt 24 Seiten unter anderem auf die frisch erschienenen Talentbäume ein: Mit World of Warcraft: Legion werden sämtliche Klassen und Spezialisierungen wieder mal richtig umgekrempelt, da bleibt kein Stein auf dem anderen. Wir stellen euch die interessantesten Talente vor und gehen darauf ein, wie sie sich auf die jeweilige Spielweise auswirken könnten. Außerdem gibt es diverse Infos zu allgemeinen Neuerungen bei den vorgestellten Spezialisierungen, wie etwa neue Ressourcen für eure Zauber, neue oder wegfallende Attacken und vieles mehr.
Auch in der nächsten Ausgabe der MMORE werdet ihr wieder ausführliche Guides zu euren Lieblingsklassen mit brandheißen News aus der Beta und einen umfangreichen Ausblick auf verschiedene Spielweisen in der kommenden Erweiterung finden.

Der Dämonenjäger
Zwei Doppelgleven für ein Hallelujah!
Doppelsprünge, Doppelgleven, Doppelherz, Doppel-D … der Dämonenjäger lud in der Beta zum ersten Stelldichein und wir haben die Einladung dankend angenommen.

Die Redaktion

Ganz persönlich und subjektiv: Das denkt die buffed-Redaktion über aktuelle Themen aus der Welt der Off- und Online-Spiele.



SUSANNE BRAUN

Bald ist Weihnachten. Weihnachten habe ich frei, das erste Mal in drei Jahren. Und ich werde nicht spielen. Na ja, ein kleines bisschen vielleicht. Ich nehme aber an, dass ich einen Tag damit verbringen werde, 18 Stunden lang 18 Folgen Supernatural zu bingen. Man gönnt sich ja sonst nichts. Service-Hinweis: Wenn ihr das lest, ist Weihnachten vorbei! Habt ihr das Fest verpasst? Nicht traurig sein; kommt ja nächstes Jahr wieder.



MARIA BEYER-FISTRICH

Die letzten zwei Monate des Jahres haben mich vor allem WoW und Fallout 4 auf Trab gehalten. Warum muss das Ödland auch so groß sein? Überall gibt's was zu entdecken und abzuballern. Wenn ich mal nicht zocke, schaue ich derzeit Deep Space 9. Hätte nicht gedacht, dass ich mich mal für eine Star-Trek-Serie erwärmen kann, aber die ist echt super. So ändern sich eben die Zeiten. Jetzt aber erst mal Urlaub!



PHILIPP SATTLER

Nachdem die Beta von Overwatch abgeschaltet wurde und sich auf den Test-Servern von WoW aktuell auch nicht so viel tut, bleibt endlich mal wieder Zeit, sich um andere Spiele zu kümmern. Die Flotte in meinem Warships-Hafen braucht ihren Kapitän mindestens genauso sehr wie ich neue Karten für meine Hearthstone-Decks. Zudem beginnen demnächst die Playoffs in der NFL, was wieder lange Nächte vor dem Fernseher bedeutet.



CHRISTIAN ZAMORA

Achtung, Jammern auf hohem Niveau: Der November macht arm, denn die AAA-Spiele-Flut ist erdrückend, aber auch erbauend. Wenn ich nicht gerade meine Reaktionszeiten im Multiplayer von Black Ops 3 verbessere, dann ballere ich mich über die Schlachtfelder von Battlefront, erforsche die Einöde in Fallout 4 oder meuchele Bösewichte in Assassins's Creed: Syndicate. Was gibt es eigentlich zu Weihnachten?



NICO BALLETTA

SNAKE! SNAKE?? SNAAAAAAAAAAAKE!?! Bei Erstellung dieser Zeilen stand ich in Metal Gear Solid 5 bei immerhin 89 Prozent. Tierfallen auslegen, auf die zweite Nuke sparen (um sie zu entsorgen, wenn sie mir vorher nicht wieder irgendein Depp klaut!), sammle die letzten S-Rankings und reiße brav Side-Objectives und -Missions ab. Spätestens im längst überfälligen Weihnachtsurlaub sollte ich durch sein, pünktlich zum Studiowochenende!



SEBASTIAN GLANZER

In den letzten Wochen habe ich neben WoW: Warlords of Draenor angefangen, The Walking Dead nachzuholen. Mittlerweile bin ich bereits bei der fünften Staffel angelangt und frage mich, ob es nicht erst mal Zeit für eine Zombie-Pause ist. Warum? Na ja, erstens um mir noch ein paar Folgen warmzuhalten und weil der Anfang der 5. Staffel echt derbe ist. Neben WoW und The Walking Dead werden Headshots in CS:GO verteilt.



TANJA ADOV

Zum Ende von WoD gibt es nichts mehr zu tun? Pha! Endlich Zeit, die fehlenden PvP-Erfolge und den Herausforderungsmodus nachzuholen. Außerdem gibt es jede Menge Neuigkeiten aus der Legion-Beta: Die spannende Artefaktwaffen-Quest, nagelneue Kampfanimationen, Talentbäume und natürlich der Dämonenjäger. Ich freue mich so auf meinen ersten Glevenschwinger! Ein cooler Name ist bereits reserviert!



VERONIKA MAUCHER

Filme, Filme, Filme ... nach Warcraft: The Beginning sind in den vergangenen Wochen die Trailer nur so hereingeschneit. Suicide Squad, Captain America: Civil War, Independence Day 2 – ich wünsche mir zu Weihnachten genügend Zeit im nächsten Jahr, um mich häuslich im Kino einrichten zu können. Und in den Pausen zwischen den Filmen werden dann wie blöde die World-of-Warcraft-Legion-Beta und Overwatch gezockt!

Fotos vom Redaktions-Handy

Der alltägliche Wahnsinn – das treiben wir, wenn keiner hinguckt!



Eine ganze Nacht BlizzCon-Livestream ohne Süßigkeiten? Niemals! Aber wir sind ganz ehrlich: Der Berg hat sogar noch zwei Tage darüber hinaus gereicht. Jetzt erst mal die Kilos wieder runterdaddeln ...



Volontär Philipp sitzt gerne mal länger in der Redaktion. Vor lauter Fleiß hat er zwischenzeitlich Wurzeln geschlagen. Die ersten Vögel nisten bereits.



Nico, Susanne, Philipp und Veronika präsentieren die WoW-Legion-Vorverkaufsbox!



Süß und knuffig und lila: unser kleinstes Redaktionsmitglied Otschi. Gemeinsam mit Susanne durfte er auf die BlizzCon reisen. Er hat uns übrigens keine Cupcakes mitgebracht.



Da hilft alle Tarnung nichts. Susanne und Otschi auf ungemein nicht geheimer Mission auf der BlizzCon 2015 in Anaheim, Kalifornien.

SEBASTIANS KOLUMNE

„WOW: LEGION – BLIZZARD BASTELT SICH SEIN DIABLO-MMO“



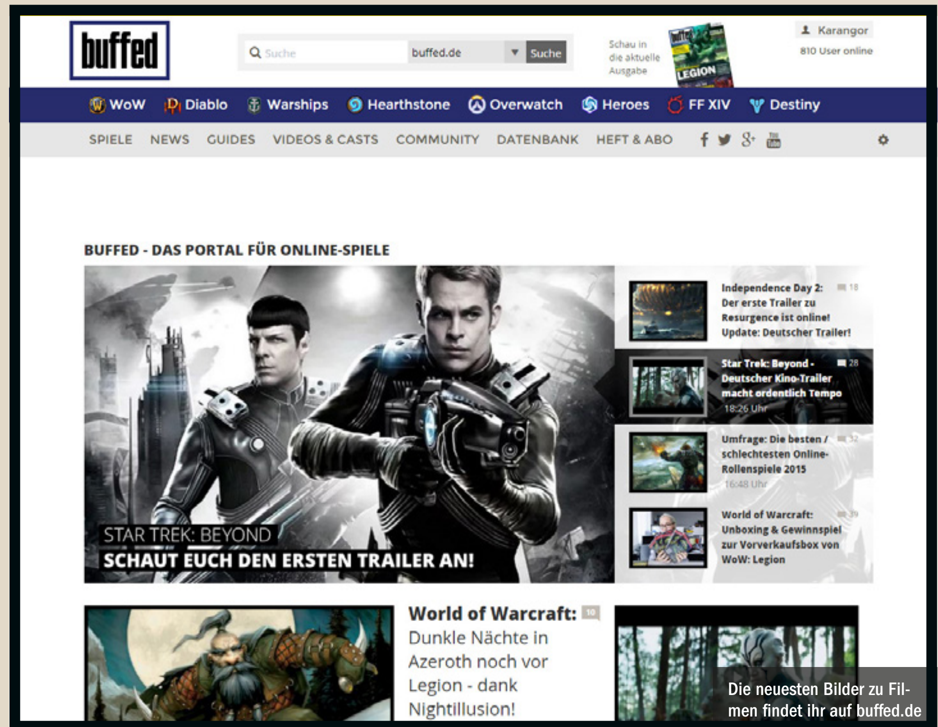
Die nächste WoW-Erweiterung Legion bringt einige coole Features: Artefaktwaffen, den Kleiderschrank, ein neues Berufesystem, Ordenshallen und natürlich jede Menge Klassenänderungen, Dungeons sowie einen neuen Kontinent. Der Kleiderschrank ist dabei eine Übernahme des Transmogrifikationssystems aus Diablo 3. Ich finde das großartig, diese Übernahme war lange überfällig und lässt Mogging-Herzen höherschlagen. Scheinbar guckt sich Blizzard aber zu viel bei seinem Hack & Slay ab. Denn neben dem Kleiderschrank sollen nun auch noch Schatz-Goblins ins Spiel kommen. Schatz-Gobbos?! Kommt schon, Blizzard. Echt jetzt?

Wenn man sich die Neuerungen von Legion genau anschaut, findet man immer mehr Parallelen zu Diablo 3: Reaper of Souls. Der neue Herausforderungsmodus ähnelt sehr stark großen Nephalemportalen, legendäre Items findet man in WoW jetzt in der freien Welt und sogar die Klassen spielen sich teilweise wie Specs aus Diablo 3. Ein Beispiel gefällig? Der Archon-Magier in Diablo 3 verwandelt sich in seinen „Godmode“ (Archon) und je mehr Gegner er in dieser übermächtigen Form besiegt, desto höher stapelt sich der Schadensbuff, der sich pro getötetem Gegner erhöht.

Mit dem passenden Helm bleiben die Stapel sogar nach Verlassen der Archon-Form erhalten. Ganz ähnlich spielt sich der Schatten-Priester, der erst Wahnsinn aufbauen muss, um seine Archon-, eh, pardon, Leerengestalt anzunehmen. Je länger er in der Form verweilt, desto höher stapelt sich der Schadensbuff. Und oh Wunder, nach Ablauf der Leerengestalt hält der Tempobuff weiter an und erhöht unseren Schaden. Weitere Beispiele: Der Abenteuermodus für WoW, Ausrüstung mit zufälligen Werten sowie Jäger, die jetzt auch im Nahkampf spielbar sind und Türme aufstellen(wie der Dämonenjäger). Hat Blizzard keine Ideen oder übernehmen sie wirklich nur das Gute aus Diablo? Meiner Meinung nach muss Blizzard aufpassen, dass sie aus WoW nicht ein Diablo-3-MMO machen und es sich (weiter) mit den WoW-Spielern verscherzen.

FILM-TRAILER AUF BUFFED

Auf unserer Website www.buffed.de versorgen wir euch nicht nur täglich mit den heißesten News, exklusiven Guides und spannenden Geschichten aus der Welt der Spiele: Wann immer uns der neueste Trailer, wissenswerte Informationen oder spektakuläre Bilder zu wichtigen Filmen in die Hände fallen, werdet ihr es schnellstmöglich auf www.buffed.de erfahren! Unser Augenmerk liegt dabei vor allem auf Produktionen aus den Bereichen Fantasy, Science-Fiction und Comic-Verfilmungen.
Damit ihr euch möglichst umfangreich zu den neuen Filmen und Filmstarts informieren könnt, fassen wir für euch grundsätzlich alles übersichtlich zusammen, was wir zum jeweiligen Blockbuster herausfinden können: Die Handlung des Films und ihre Grundlagen in Spiel/Büchern/Comics, nennenswerte Änderungen im Vergleich zu den Vorlagen, die Schauspieler inklusive deren bekannteste Filme, Wissenswertes zu den Charakteren des Films, Daten und Fakten rund um die Produktion – wie etwa Produktionskosten, Drehtage und -orte, Details zu Regisseur und Drehbuchautoren – sowie die heißesten Gerüchte und selbstverständlich sämtliche Trailer, Teaser und Bilder.
Derzeit findet ihr unter anderem eine umfangreiche Info-Seite und exklusive Sonder-Artikel zum Blizzard-Legendary-Werk Warcraft: The Beginning, so beispielsweise Porträts zu den einzelnen Charakteren des Films. Ebenfalls bereits für euch online sind Seiten zu Suicide Squad, Captain America: Civil War, Batman vs. Superman: Dawn of Justice, Independence Day 2: Resurgence und X-Men: Apocalypse.
Sämtliche Film-Seiten werden regelmäßig mit den neuesten Informationen gefüttert, damit ihr auf dem Laufenden bleibt! Auch die eine oder andere Trailer-Analyse werden wir für euch aufnehmen und selbstverständlich gibt's von uns sofort eine aussagekräftige Kritik zum Kinofilm, sobald dieser über die deutschen Leinwände flimmert.
Das Jahr 2016 wird für Fans der Genres Fantasy, Science-Fiction und Superhelden ein wahres Fest. Neben den bereits genannten Blockbustern warten außerdem eine weitere Turtles-Verfilmung, Assassins Creed, ein Spin-Off zu Harry Potter, Doctor Strange, Deadpool und noch einiges mehr auf die Kinofreunde. Selbstverständlich werden wir euch zu allen relevanten Filmen auf dem Laufenden halten und euch mit allen Daten und Fakten versorgen!



Die neuesten Bilder zu Filmen findet ihr auf buffed.de



BUFFED.DE INFORMIERT

Das buffed-Magazin erscheint alle zwei Monate neu. Wenn ihr in der Zwischenzeit weiterhin informiert bleiben wollt, dann besucht doch einfach unseren Online-Auftritt. Auf buffed.de findet ihr nicht nur täglich Neuigkeiten zu all euren Lieblingsspielen, sondern auch Guides, Kolumnen und Hintergrundgeschichten aus der Welt der Online-Rollenspiele. Neben den großen Themen wie World of Warcraft oder Destiny gibt es allerlei Lesenswertes zu Spielen wie Overwatch, Diablo 3 oder auch World of Warships. Daneben bekommt ihr jede Menge Videos zu sehen. Sowohl zu den aktuellen Spielen als auch zu allen Filmen, die einen Rollenspieler begeistern könnten.



VON WEGEN WINTERSCHLAF – DER START INS JAHR 2016

Wer denkt, dass sich die buffed-Redaktion über die Weihnachtsfeiertage die Bäuche vollschlägt und danach einen gemütlichen Winterschlaf einlegt, der hat sich geirrt. Na ja, zumindest mit dem Winterschlaf. Denn auch 2016 bringen wir euch wieder viele neue News rund um Rollenspiele und vieles mehr. Das Jahr 2016 startet mit jeder Menge neuer Filmtrailer wie Assassin's Creed, Hateful 8, dem Harry-Potter-Spin-off Phantastische Tierwesen, Doctor Strange und vielen mehr. Im Spielebereich kommt unter anderem hoffentlich Overwatch aus seiner Winterpause zurück, die Beta von WoW: Legion gerät ins Rollen und Diablos neuester Patch 2.4 bringt weitere neue Spielweisen hervor, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Die neuesten Infos zu Film und Spielen liefern wir euch auch in Zukunft verstärkt in Videoform, werft also öfters einen Blick in unsere Videorubrik. Die coolsten Storys posten wir euch übrigens auch auf unserer Facebook-Seite und würden uns freuen, wenn ihr uns ein Like dalasst. Vielleicht knacken wir auch noch die 70.000er-Marke! facebook.com/buffed



Neues World-of-Warships-Bookazine jetzt im Handel!

Aufgepasst, liebe Kapitäne zur See! Das Warships-Bookazine steht nun für euch im Handel bereit.

Sicherlich habt ihr in den letzten Monaten die Begeisterung von buffed-Kapitän Olli für World of Warships mitbekommen. Diesen Enthusiasmus haben die fleißigen Matrosen des Redaktionsdampfers aufs Papier gebracht. Ende November erschien nämlich unser erstes Mega-Bookazine zu World of Warships. Auf vollgepackten, edlen 160 Seiten (!) erklären wir euch nicht nur jedes Schiff im Detail auf liebevoll gestalteten Einzelseiten, sondern geben euch zusätzlich auch noch Tipps zu allen Taktiken, den Kapitänsfertigkeiten und den Schiffstypen mit an Bord. Zudem erhaltet ihr mit dem Munitions-, Interface- und Wirtschafts-Guide alle Grundlagen, um aus den spannenden Seeschlachten als strahlender Sieger hervorzugehen. Und natürlich noch vieles, vieles mehr: die besten Mods, Einsteiger-Guides, Artillerie-Guides, alles Wissenswerte zu Flugzeugträgern und, nicht zu vergessen, die deutsche Flotte. Zu jedem Schiff erklären wir euch außerdem technische Details, machen einen kleinen Ausflug in die Geschichte und geben euch einige Tipps für das Gefecht. Das Ganze findet ihr für nur 9,99 Euro beim Zeitschriftenhändler eures Vertrauens oder ihr kauft es bequem direkt über shop.computec.de und lasst es euch nach Hause liefern. Ansonsten könnt ihr euch die Zeit auch auf unserer Themenseite vertreiben. Tippt einfach folgenden Link in den Browser und schon bekommt ihr immer die neuesten Informationen zu World of Warships:

www.buffed.de/WoWS

So testen wir

Mit speziellen Wertungssystemen knöpfen wir uns in jeder Ausgabe Online-, Offline-, klassische Abo- und Free2Play-Spiele jeder Couleur vor.

1 KURZINFOS

Im Kopf des Textkastens erfahrt ihr natürlich, um welches Spiel es sich handelt. Zusätzlich findet ihr hier wichtige Informationen zu dem Datum des Tests und der von uns gespielten Version. Außerdem erfahrt ihr, ab wie vielen Jahren das Spiel freigegeben ist, wann es erscheint, wie viel es kostet und unter welcher Adresse ihr die Homepage findet.

2 PRO & CONTRA

Jedes Spiel hat seine Vor- und Nachteile. Wir haben uns für ein übersichtliches Pro&Contra-System entschieden. So seht ihr nämlich auf den ersten Blick, welche Punkte für oder gegen den Kauf eines Titels sprechen und ob positive oder negative Aspekte überwiegen. So helfen wir euch schnell bei der Entscheidungsfindung.

3 MEINUNG

Für die Bewertung eines Spiels legen wir unsere subjektive Einschätzung zugrunde, die wir uns anhand der Vor- und Nachteile sowie des Spielspaßes während des Tests gebildet haben. Die persönliche Meinung kann aber dennoch von der vergebenen Wertung leicht abweichen. Wir versuchen aber, ein möglichst konkretes Bild zu zeichnen.

4 WERTUNG & ALTERNATIVEN

Am Ende der Testspalte findet ihr die finale Spielspaßwertung unseres Testers. Gleichzeitig zeigen wir euch drei gute Genre-Alternativen zum getesteten Spiel auf, die sich alle ungefähr im selben Wertungsspektrum befinden und von Fans des vorgestellten Titels bedenkenlos angespielt werden können.

DIE BUFFED-BESTENLISTE

Platz	Spiel	Version	Genre	Bezahlmodell	Wertung
1.	Starcraft 2: Heart of the Swarm	2.0.6	Echtzeitstrategie	Buy2Play	93
2.	The Witcher 3: Wild Hunt	1.10	Rollenspiel	Buy2Play	93
3.	League of Legends	3.11	MOBA	Free2Play	92
4.	World of Warcraft	6.2	Online-Rollenspiel	Pay2Play	91
5.	The Elder Scrolls 5: Skyrim	1.1.21.0	Rollenspiel	Buy2Play	91
NEU 6.	Final Fantasy 14: A Realm Reborn	3.1	Online-Rollenspiel	Buy2Play	90
7.	Bloodborne	4.1.0	Action-Rollenspiel	Buy2Play	90
8.	World of Tanks	8.10	Taktik-Shooter	Free2Play	90
9.	Dota 2	30.7.13	MOBA	Free2Play	90
10.	Dragon Age: Inquisition	Release	Rollenspiel	Buy2Play	89

1

HIER STEHT DER NAME DES SPIELS/DLCS/ADDONS

Stand/Version: .... Das Datum und der Build
Anbieter: ......Hier steht der Name des Publishers
Termin/USK: ... Release-Datum und Altersfreigabe
Kosten: ....Kosten für das Spiel
Web: ...... Hier findet ihr den Link zur Homepage

ALLE INFOS AUF BUFFED.DE
Hier findet ihr den Link auf unsere Themenseite

2

PRO - BEISPIELE

- ✚ Hier stehen viele positive Aspekte zum Spiel
- ✚ Viele Klassen und Karten sowie Charakterindividualisierung
- ✚ Abwechslungsreiche, kurzweilige Missionen
- ✚ Hoher Umfang dank mehreren Schwierigkeitsgraden
- ✚ Koop-Missionen für zwei Spieler unterhalten dank Stufensystem
- ✚ Atmosphärischer Epilog als Mini-Kampagne erzählt das Schicksal der Helden

CONTRA - BEISPIELE

- ▬ Hier findet ihr negative Aspekte zum Spiel
- ▬ Auf Schwierigkeitsgrad „Normal" zu einfach
- ▬ Keine großen Gameplay-Überraschungen

3

FAZIT DES REDAKTEURS

„An dieser Stelle findet ihr die Meinung des Testers. Was hat ihm gut gefallen, was nicht? Wie schätzt er die Zukunft des Spiels ein? Oft haben wir Einblick in die Pläne der Entwickler und können eine mögliche Perspektive aufzeigen. In die Gesamtwertung fließt der Kommentar natürlich ebenfalls ein, schließlich vergeben wir eine Spielspaßwertung. Außerdem klären wir, ob die Entwickler zu viel versprochen haben, was vielleicht besser als erwartet war. Zudem nennen wir euch besondere Momente sowie Erlebnisse während des Spielens und erzählen euch von speziellen Situationen im Spiel – die können mal gut oder mal schlecht sein. Um die Spielspaßwertung des Testers nachzuvollziehen, ist der Meinungskasten elementar wichtig und hilft euch dabei, die Pros und Contras besser zu verstehen."

4

ALTERNATIVEN

Alternative 1 (besser) 10
Alternative 2 (ähnlich gut) 20
Alternative 3 (schlechter) 30

WERTUNG XX

TOTAL WAR
Warhammer

Fünf Monate vor dem geplanten Release des Strategiespiels aus dem Warhammer-Universum konnten wir uns endlich eine Demo zur Kampagnenkarte von Warhammer anschauen. Alles, was wir vor Ort gesehen haben, hat starke Auswirkungen auf das Gameplay von Total War: Warhammer.

Die Alte Welt ist nur ein kleiner Teil der gewaltigen Welt von Warhammer. Es gibt genug Länder, die Creative Assembly nach und nach ins Spiel bringen möchte.

Im Westen liegt die sogenannte Neue Welt, die von Dunkelelfen und Echsenmenschen bevölkert wird. Dieser Teil der Warhammer-Welt wird höchstwahrscheinlich als DLC erscheinen.

Die Welt von Warhammer besteht aus mehreren Kontinenten, die in die Alte (Osten) und Neue Welt (Westen) unterteilt werden.

Das Warten hat ein Ende! Vor wenigen Wochen lud uns Creative Assembly nach München ein und spendierte uns in einer Demo zum ersten Mal einen virtuellen Rundflug über die Kampagnenkarte von Total War: Warhammer. Dabei erklärten uns Andy Hall, der Lead Writer von Total War: Warhammer, und Rebecca Attard, die PR-Managerin von Creative Assembly, dass im ersten Teil von Total War: Warhammer die Alte Welt eine zentrale Rolle spielt.

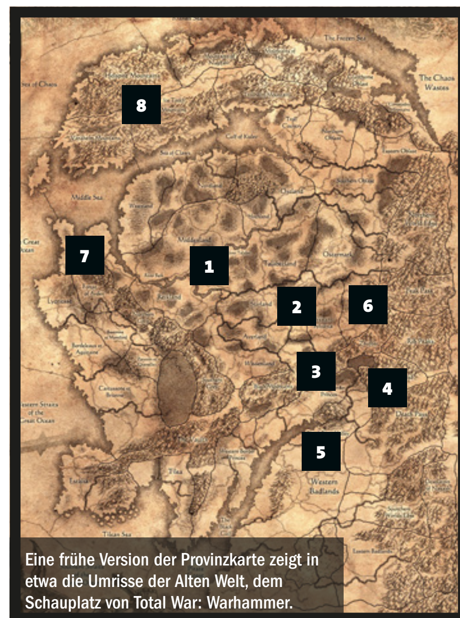
Diese Landmasse hat etwa die Größe Europas und eignet sich deshalb wunderbar für den Einstieg in das großartige Warhammer-Universum. Laut dem Entwicklerteam wird die Alte Welt in 52 Teile aka Provinzen unterteilt, die es im Spiel zu erobern gilt. Diese Unterteilung zeigte uns bereits die gezeichnete Karte, die Creative Assembly vor einigen Monaten im Paket von Total War Humble Bundle veröffentlichte (das rechte Bild). Die Entwickler sind sich jedoch bis heute unsicher, in wie viele Regionen jede Provinz am Ende nochmals aufgeteilt wird. Deshalb steht die Endversion der Kampagnenkarte bis zum Release am 28. April 2016 noch in den Sternen

Eine große Welt zum Austoben

Die gewaltige Welt von Warhammer besteht aus mehreren Kontinenten, die grob in Alte und Neue Welt unterteilt werden. Die fruchtbaren und ressourcenreichen Landstriche findet man in der Alten Welt. Sie sind besonders umkämpft. Jahr für Jahr toben in diesen Ländern blutige Kriege zwischen unterschiedlichen Völkern, die seit Anbeginn der Zeit um Macht und Einfluss kämpfen. Der erste Trailer von Total War: Warhammer zeigt die gewaltige Schlacht, in der Grünhäute, Vampirfürsten, Menschen und das Chaos sich gegenseitig die Köpfe einschlagen. Im Herzen des Landes, das stark an unser Mitteleuropa erinnert, befindet sich das Imperium: Ein Menschenkönigreich, das viel Wert auf Wissenschaften und technischen Fortschritt legt. Im Westen grenzt ein weiteres Menschenreich namens Bretonia an das Imperium an. Im Gegensatz zu ihren Brüdern aus dem Osten pflegen die dortigen Ritter alte Riten und sind für ihren unerschütterlichen Ehrenkodex und ihre edlen Rösser über die Grenzen der Alten Welt hinaus berühmt. Etwas südlich befindet sich der zeitlose Wald von Athél Loren, in dem sich die geheimnisvollen Waldelfen verbergen. In östlicher Richtung liegt die düstere Provinz Sylvania, die sich vor wenigen Jahrhunderten vom Imperium abspaltete und in die Hände der Vampirfürsten fiel. Im äußersten Osten bildet das gewaltige Weltrandgebirge eine natürliche Grenze zu den kargen Düsterlanden, die von kriegerischen Grünhäuten bewohnt werden. Tief im Gebirge herrschen die rachsüchtigen Zwerge, die die Grenzen zwischen den Ländern der Menschen und der Orks bewachen. Der eisige Norden ist die Heimat der barbarischen Menschen von Norsca, die den Göttern des Chaos huldigen und regelmäßig Raubzüge in die südlichen Königreiche unternehmen.

Die wichtigsten Orte

In der Demo zur Kampagnenkarte von Total War: Warhammer wurden uns viele Landstriche und Orte vorgestellt. Einige Ortschaften haben die Entwickler von CA bereits in Teaser- und früheren Gameplay-Videos vorgestellt. Die wichtigsten Städte und Standorte haben wir für euch nochmals auf der Kampagnenkarte oben rechts markiert:



Eine frühe Version der Provinzkarte zeigt in etwa die Umrisse der Alten Welt, dem Schauplatz von Total War: Warhammer.

1 Altdorf

Auch wenn es der Name zunächst nicht vermuten lässt, ist Altdorf das Herz des Imperiums und der Regierungssitz des Kaisers Karl Franz. Der Reichtum der Hauptstadt des Imperiums zieht nicht nur unzählige Abenteurer und Glücksritter, sondern auch die Orks und Chaosbarbaren an, die danach trachten, die Perle der Alten Welt zu vernichten. Leider durften wir Altdorf in der ersten Demo der Kampagnenkarte von Total War: Warhammer nur aus der Ferne betrachten.

2 Akendorf

Offiziell ist die kleine (aber wehrhafte) Hansestadt und ein Teil des Imperiums. Doch im

Gegensatz zu den restlichen Städten des Kaiserreichs genießen die Bürger von Akendorf zum großen Teil Autonomie und legen keinen Wert auf adelige Herrschaft. Unglücklicherweise befindet sich die Freistadt an der äußersten Grenze des Imperiums und wird deshalb regelmäßig zum Ziel feindlicher Eroberungszüge. Die Bürger von Akendorf sind aber nicht wehrlos und haben inzwischen einiges auf Lager! Sie verteidigen ihre Stadt mit schweren Feuerwaffen und Kanonen, die sie beim Handel mit ihren Zwergenfreunden aus dem Weltrandgebirge erworben haben. In Total War: Warhammer zieht der legendäre Ork Grimgor gen Akendorf und brennt die Stadt in der Demo sogar komplett nieder.

3 Der Schwarzfeuerpass

An diesem geschichtsträchtigen Ort fanden bereits unzählige Schlachten zwischen Orks, Menschen und Zwergen statt. Noch heute säumen gefährliche Vulkane und heiße Lavafälle den schnellsten Weg durch das Weltrandgebirge. Vor über 2.000 Jahren besiegte der legendäre Held Sigmar mithilfe der Zwerge die Orks und legte den Grundstein für das Imperium der Menschen.

4 Karaz-a-Karak

Die größte Zwergenfestung im Weltrandgebirge ist der Sitz des legendären Zwergenkönigs Thorgrim Grollbart. In Karaz-a-Karak wird auch das Große Buch des Grolls aufbewahrt, in dem der Zwergenkönig alles erlittene Unrecht festhält, damit sein Volk die Untaten niemals vergisst und sich bei Gelegenheit an seinen Feinden dafür rächt. Dieses Relikt beeinflusst die Handlungen der Zwerge und spielt auch in Total War: Warhammer eine große Rolle, indem das Buch spezielle Quests für Zwergen-Helden freischaltet.

5 Die Knochensäule

Das größte Schamanen-Heiligtum der Grünhäute steht in der Knochenwüste. An diesem Ort wehen die Winde der Magie besonders stark, welche die imposante Säule verformen und sie weiter in den Himmel wachsen lassen. Ausgerechnet hierher ziehen sich die Drachen zum Sterben zurück. Der gewaltige Drachenfriedhof zieht die Nekromanten magisch an, die die Kadaver der Riesenreptilien wieder zum Leben erwecken. Inzwischen haben aber auch die Magier des Imperiums ein Auge auf die magische Quelle geworfen.

6 Schloss Drakenhof

Umringt von dunklen Klippen bildet die Dunkle Burg Drakenhof das Zentrum der Herrschaft der von Carsteins. Der berühmteste Vampirspross des verfluchten Adelshauses ist Manfred von Carstein, der seit Jahrhunderten nach der Krone des Imperiums trachtet und sich selbst zum unsterblichen Kaiser krönen möchte. Auch den blutrünstigen Vampirfüsten

Die Strategie-Karte

Auf diesem Screenshot erklären wir euch die wichtigsten Punkte



1 DAS HELDEN-PORTRÄT

Beim Klicken auf das 3D-Porträt des Helden erscheint der Talentbaum und die Ausrüstungskammer eures Generals auf dem Bildschirm. Dort findet ihr die wichtigsten Informationen über euren Helden auf einen Blick und könnt auch ein besonderes Reittier wählen. Am Porträt der Ork-Helden befindet sich außerdem eine Leiste, die den aktuellen Waaagh!-Level der Armee anzeigt.

2 DIE TRUPPEN

Die Fans der klassischen Total War: Warhammer-Reihe werden sich auf der Kampagnenkarte von Warhammer sofort zurechtfinden. Auf der Strategiekarte repräsentieren große Figuren mit fraktionsspezifischen Bannern einzelne Armeen, die beim Klicken zusätzlich mit einer Lichtsäule markiert werden. Außerdem erscheint beim Klicken auf die Figur das Infofenster zur Truppenstärke und -beschaffenheit auf. Der Spieler kann auch gegnerische Figuren auswählen, bekommt allerdings nur Einzelheiten zur Truppenstärke der feindlichen Armee.

zur Kampagnenkarte von Warhammer.



3 EINHEITEN AUF EINEN BLICK

Auch beim Truppen-Menü bleibt in Total War: Warhammer alles beim Alten. In der Schnellanzeige bekommt ihr einen Überblick über den Typ, die Anzahl und Moral der ausgewählten Truppen. Grünhäute bekommen die Fähigkeit Tunnelbau, mit der sie die Wege auf der Karte verkürzen und sich zum Beispiel unter den Bergen durchgraben können. Dabei kann der Trupp jedoch in einen Hinterhalt geraten und muss mit Nachteilen bei der Aufstellung der Truppen vor dem Beginn der Schlacht rechnen.

4 DIE STADT

Die Städte in Total War: Warhammer sind imposante Bauwerke, die man bereits von Weitem gut erkennen kann. Jede Siedlung ist im Stil der jeweiligen Fraktion erbaut: Die Zwerge haben Bergfestungen, die Vampire düstere Spukschlösser und Orks improvisierte Verschläge, die eher einem Müllberg gleichen. In der großen Interface-Übersicht kann der Spieler ansehen, welche Gebäude er bauen und verbessern kann. Einige davon sind sogar die Voraussetzung, um bestimmte starke Einheiten zu rekrutieren.

7 ATEMBERAUBENDE DETAILS

Die Demo zur hochdetaillierten Warhammer-Strategiekarte macht auf jeden Fall Lust aufs Sofortzocken. Schade nur, dass Andy und Rebecca uns die Vampirfürsten und die Bretonen nur am Rande gezeigt haben. Im düsteren Gebiet von Sylvania konnte man bereits einen riesigen Zombiedrachen und einige Blutdrachen-Ritter erspähen. An der Küste von Bretonia hielt sogar Louen Leoncoeur Wache, während seine Ritter auf der Kampagnenkarte einem Nekromanten zu Leibe rückten.

6 DAS MENÜ

Quests, Truppen, Städte und Dimplomatie – diese Punkte findet ihr in den Menüs, die sich am Rande des Bilschirms verteilen. Im Diplomatie-Fenster könnt ihr Allianzen schmieden, Bündnisse kündigen oder eurem Gegner den Krieg erklären. In der oberen Anzeige seht ihr eure Ressourcen und euer tägliches Einkommen auf einen Blick. Das kleine Bild, das am linken Rand angeheftet ist, verrät, wie gut oder schlecht es um die Moral der Truppen steht. Das Ganze ist allerdings noch nicht final, laut den Entwicklern wird sich bis zum Release noch einiges am Interface von Total War: Warhammer ändern.

5 DIE RESSOURCEN

Die Ressourcen werden auf der Kampagnenkarte mit auffälligen grafischen Effekten markiert. Im Gebirge befinden sich zum Beispiel jede Menge Minen. Laut Andy sind die Minen vor allem für die technologisch hochentwickelten Völker wie Menschen und Zwerge überlebenswichtig. Vampirfürsten dagegen brauchen Friedhöfe, die überall auf der Strategiekarte verstreut sind, um ihre Truppen mit reichlich Nachschub zu versorgen. Wir sahen sogar Plätze, an denen die Winde der Magie besonders stark wehen. Über den Elfenwäldern von Athél Loren kreisten zum Beispiel bunte Wirbel, die die magischen Winde symbolisierten. Auf Nachfrage meinte Andy jedoch, dass Grafik und Animation der Magie auf der Kampagnenkarte noch mal verändert und an die jeweilige Umgebung angepasst werden.

15 FAKTEN ÜBER DIE KAMPAGNENKARTE

Nach einer kurzen Einführung und Vorstellung der Karte auf dem Startbildschirm ging unsere Flugreise an der Seite von Andy Hall über die Kampagnenkarte auch schon direkt los. Im Vergleich zu Rome 2 und Attila fallen uns in der Demo zur Warhammer-Kampagnenkarte sofort die zahlreichen Details und beeindruckenden Grafikeffekte auf. Die Landmasse der Alten Welt ist im Spiel tatsächlich größer als erwartet und umfasst auch Landstriche, die im Westen und Süden vom Imperium liegen. Außerdem erwarten uns neben den bisher angekündigten Völkern Imperium, Zwerge, Grünhäute und Vampire zwei weitere Fraktionen: Die Chaosbarbaren und die Bretonen. Creative Assembly kündigte das Chaos als spielbares Volk bereits vor dem Release von Total War: Warhammer als DLC für Vorbesteller an. Wann die Ritter von Bretonia ins Spiel kommen, bleibt zunächst unklar. Diese 15 Fakten über die Kampagnenkarte von Warhammer sind jedoch gewiss:

1. Der Bewegungsradius der Einheiten wird auf der Kampagnenkarte orange angezeigt, wenn der Spieler die eigenen Einheiten (also die Figur) anklickt.

2. Jede Fraktion von Total War: Warhammer braucht spezielle Ressourcen wie Eisen oder Knochen. Mit den „unbrauchbaren" Ressourcen kann man jedoch mit anderen Völkern handeln.

3. Die Orte, an denen die Winde der Magie besonders stark sind, werden extra markiert. An diesen magischen Quellen fällt es den Magiern leichter, Zauber zu wirken, und sie bekommen Boni auf bestimmte Zaubersprüche.

4. Der Tech-Baum der Städte ist in Total War: Warhammer besonders aufwendig. Beim Anklicken der Stadt bekommt der Spieler eine große Interface-Übersicht im Vollbildmodus, in der er ganz deutlich sehen kann, welche Gebäude er bauen muss, um bestimmte Einheiten zu rekrutieren.

5. Außerdem muss sich der Spieler in jeder Stadt bei der Truppenauswahl auf bestimmte Einheiten spezialisieren, um letztlich die richtig starken Truppen zu erhalten. Die große Arachnarok-Spinne bekommt man zum Beispiel erst, wenn man die Waldgoblin Spinnenreiter freigeschaltet hat.

6. Andy erklärte uns, dass man die Landschaft der Karte aktiv verändern kann. Wenn ein Vampirfürst oder Chaoslord ein Landstück einnimmt, dann herrscht dort die ewige Nacht und das Land wird welk. Der Landstrich kann sich jedoch erholen, wenn die Menschen diesen Bereich zurückerobern.

7. Die Zwerge und Grünhäute bekommen die Fähigkeit Tunnelbau (eine Bewegungsoption, die dem Gewaltmarsch ähnelt). Dank dieser Volksfähigkeit können sie die Wege auf der Karte verkürzen und sich unter die Berge graben. Dabei riskiert der Spieler jedoch, dass seine Truppen in einen Hinterhalt geraten.

8. Die Volksfähigkeit der Orks, welche die entsprechenden Helden auf eine beliebige Stadt ausrufen können, heißt „Waaagh!". Beim hohen Waaagh-Level schließen sich neutrale Ork-Truppen und sogar weitere Helden dem großen Eroberungszug an. Der Spieler braucht keinerlei Ressourcen für diese Einheiten. Aber dazu später mehr.

9. Das Coole dabei ist, dass man die Neuankömmlinge mit der Option „Join the Army" ins eigene Heer aufnimmt. Die neuen Truppen tauchen dann anschließend sogar in der Schlacht auf! In Rome 2 und Attila war das nicht möglich.

10. Die Quests werden mit einer blauen Lichtsäule und einem Button auf der Kampagnenkarte markiert. Diese optionalen Ausrüstungs- oder Reittierquests sind besonders für Helden interessant. Jeder Questtext erzählt eine Geschichte aus dem Warhammer-Universum, die man entweder lesen oder ignorieren kann.

11. Jede Fraktion hat gewöhnliche und legendäre Helden. Die Letzteren sind besonders mächtige Anführer, die selbst nach einer Niederlage nicht sterben. Diese Recken können außerdem auf eine einzigartige Rüstkammer zugreifen und sich auf außergewöhnlichen Reittieren in die Schlacht stürzen. Beides sind jedoch Questbelohnungen.

12. Auf der Kampagnenkarte von Total War: Warhammer wird es keine Seeschlachten geben. Der Spieler kann zwar Schiffe bauen und sie für den Transport seiner Truppen nutzen, aber beim Feindkontakt entscheidet die KI über Sieg oder Niederlage.

13. Total War: Warhammer erzählt die Geschichte von Warhammer, die an die 8. Edition anknüpft. Kurz und knapp: Das Chaos greift an, die übrigen Völker bereiten sich auf die große Invasion vor. Die Erzählung beeinflusst aber nicht den Spielverlauf, alles bleibt beim Sandbox-Prinzip!

14. Alle Völker können miteinander Allianzen schließen! Sogar Zwerge mit Grünhäuten. Man muss allerdings ganz schön ackern, um ein derart außergewöhnliches Bündnis zu schließen. Solche ungewöhnlichen Koalitionen kamen in der Geschichte von Warhammer aber schon öfters vor. Vor wenigen Jahrzehnten verbündeten sich die Vampirfürsten mit dem Imperium gegen das heranstürmende Chaos. Selbst die blutrünstigen Orks schlossen sich damals dem brüchigen Zweckbund an.

15. Die Darstellung der Umgebung während einer Schlacht im manuellen Modus passt sich auch bei Belagerungen an die Umgebung und an die Ausbaugrade der Städte an.

haben wir bereits in der Demo zur Kampagnenkarte von Total War: Warhammer erspäht. Auf der Kampagnenkarte führte er seine Truppen geradewegs nach Bretonia.

7 Couronne

Unzählige Mythen und Legenden ranken sich um die Hauptstadt von Bretonia, die von hohen Türmen und starken Mauern umringt ist. In der Gralskathedrale von Couronne krönt die geheimnisvolle Feenzauberin die Könige Bretonias und jeden Tag finden prachtvolle Ritterturniere am Hofe des Königs Louen Leoncoeur statt. Die Sieger der Turniere erstreiten sich die Ehre, die Königliche Burg vor marodierenden Chaosbarbaren zu beschützen, die vom Norden her in Bretonia einfallen.

8 Die Fjorde Norscas

Das Reich der Norsca ist eine eisige Einöde, in der nur das Recht des Stärkeren zählt. Jedes Jahr machen sich die düsteren Seefahrer auf den Weg Richtung Süden, um die Städte des Imperiums und Bretonias zu plündern. Auf ihren Raubzügen huldigen sie den Göttern des Chaos und bitten sie um ihren finsteren Segen. Die grausamen Barbaren bilden das Rückgrat der Chaos-Armee, die von Oberbösewicht Archaon, dem Ewig Auserwählten, angeführt wird. Den Chaoslord auf seinem Mantikor könnt ihr schon heute im Trailer zum Chaos-DLC bewundern.

Die Rolle der Helden

Während der Präsentation der Kampagnenkarte erfuhren wir auch einige spezielle Details zu den Helden von Total War: Warhammer. Andy erklärte uns anhand des berühmten Ork-Helden Azhag, dem Vernichter, wie die großen Anführer im Spiel funktionieren und welche Stärken und Schwächen sie haben. Das absolute Highlight der Demo-Vorstellung war auf jeden Fall die Volksfähigkeit der Orks, die den imposanten Namen Waaagh! trägt.

Waaagh ist der überall gefürchtete Kriegsruf der Orks, der die Grünhäute in blinde Raserei versetzt. In Total War spielt dieser anspornende Schrei eine wichtige Rolle. Mit jedem Sieg der Orks steigt der Waaaghbalken, der sich am Porträt des Helden am unteren linken Rand befindet. Je voller der Waaaghbalken ist, desto mehr Ork-Truppen schließen sich der Armee des Spielers an. Bei der vollen Leiste entfaltet das Waaagh seine tödliche Wirkung und die Orks verfallen in einen Rauschzustand, der sie für kurze Zeit in unaufhaltsame Tötungsmaschinen verwandelt.

Die Kehrseite der Medaille ist, dass beim leeren Waaagh-Balken die Grünhäute übereinander herfallen und die Truppen sich nach und nach gegenseitig zerfleischen. Diese Katastrophe kann der Spieler nur abwenden, indem er die rebellierenden Truppen in einen Raiding-Zustand versetzt, in dem die Grünhäute die nahe Umgebung nach Herzenslust ausbeuten und brandschatzen.

Legendäre Helden wie Azhag können bis Stufe 30 aufsteigen und erhalten durch das Erfüllen optionaler Nebenquests Zugriff auf spezielle Ausrüstung und Reittiere.

Die neutralen Einheiten, wie dieser Goblin-Schamane hier, schließen sich beim hohen Waaagh-Level dem großen Ork-Raubzug gerne an.

Azhag, der Vernichter, trägt die Eiserne Krone, die dem Ork einige Zaubersprüche aus der Lehre des Todes gewährt. Außerdem reitet er auf seinem großen Lindwurm Schäd'Ibeißa.

HELD/GENERAL
INFANTERIE-EINHEITEN
STREITWAGEN
KAVALLERIE-EINHEITEN
MONSTER-EINHEITEN
KRIEGSMASCHINEN

Außerdem plauderte Andy über weitere Punkte, die die Helden in Total War: Warhammer ausmachen. Hier fassen wir die wichtigsten Fakten für euch nochmals zusammen:

- Die Maximalstufe der Helden liegt bei 30.
- Jeder legendäre Held hat einen einzigartigen Talentbaum, der in drei Teile unterteilt ist. Oben sieht man die einzigartigen Ausrüstungsgegenstände, die der Spieler als Questbelohnung erhalten kann. Die Entwickler haben sogar die Rüstungen, Waffen und Artefakte der legendären Helden haargenau aus den Warhammer-Armeebüchern übernommen. Azhag trägt zum Beispiel die Eiserne Krone, die dem Ork einige Zaubersprüche aus der Lehre des Todes gewährt.
- Besondere Reittiere zählen ebenfalls zur Ausrüstung von legendären Helden und werden auch über Quests erspielt. Azhag reitet den gewaltigen Lindwurm namens Schäd'Ibeißa. Das Entwicklerteam lässt dem Spieler aber freie Wahl, ob er sich auf einem Reittier in die Schlacht stürzen möchte oder seine Truppen lieber zu Fuß anführt. Beides hat im Spiel strategische Vor- und Nachteile.
- Unter der Ausrüstung und den Reittieren befinden sich die Talente, die dem Helden verschiedene Boni auf seine Fähigkeiten geben. Zum Beispiel: Spalten (+20 Prozent auf Angriff), Schildschlag (der Held verteidigt sich mit seinem Schild und verursacht gleichzeitig Schaden).
- Die Helden haben eigene Stärken und Schwächen. Die Vampire zum Beispiel sind hervorragende Zauberer und Beschwörer und setzen statt auf dicke Rüstungen eher auf arkane Folianten. Die Zwerge dagegen sind unübertroffene Ingenieure, die die Forschung in eigenen Städten beschleunigen und Zugriff auf außergewöhnliche Techniken wie den Gyrokopter haben. Die Ork-Helden sind die typischen Haudrauf-Jungs und haben viele Raserei- und Stärkungseffekte, die ihren Truppen zugutekommt.
- Jedem Helden stehen im Verlauf des Spiels zwei magische Banner zur Auswahl. Die eine Standarte verstärkt die physischen Angriffe der Soldaten, die andere hingegen gibt Boni für Zauberwirker.
- Diese Banner werden als Buttons (im Interface-Menü links) angezeigt und man kann sie via Drag & Drop in das Armee-Übersichtsfenster ziehen. Der Spieler muss sich allerdings für eine magische Standarte entscheiden, denn es können nicht beide Banner gleichzeitig aktiv sein.
- Nach einem Sieg bekommt der Spieler Beute in Form von Gold. Im Kampf sammeln aber nicht nur die Helden, sondern auch seine Truppen Erfahrung und steigen im Level auf.
- In Total War: Warhammer haben die Einheiten keine Spezialfähigkeiten. Jeder Trupp profitiert stattdessen von den Fähigkeiten des Helden – vorausgesetzt, die Soldaten befinden sich in seiner Reichweite. **TA**

TOTAL WAR: WARHAMMER

Anbieter: .... Sega
Termin: .... 26. April 2016
Web: .... warhammer.totalwar.com

ALLE INFOS AUF BUFFED.DE

http://bit.ly/1McB7Wi

FAZIT TANJA



„Ich muss zugeben, die Alte Welt von Warhammer in 3D ist sehr beeindruckend! Ich war vor allem von der grafischen Qualität der Strategiekarte überrascht. Im Vergleich zur Grafik von Rome 2 und Attila haben die Entwickler was die Gestaltung angeht noch eine ganze Schippe draufgelegt. Während des Rundflugs über die phänomenale Kampagnenkarte stellte ich mir bereits vor, wie ich meine Armee über den Schwarzfeuerpass führe, um das Imperium zu erobern! Das Highlight der Präsentation war jedoch Andys Ankündigung, dass das Chaos nicht nur vom Slaaneshjünger Sigvald, sondern auch vom legendären Bösewicht Archaon angeführt wird. Der Ewig Auserwählte der Dunklen Götter ist das personifizierte Böse und der wahr gewordene Albtraum des Warhammer-Universums. Für Archaon, den Herren der letzten Tage, und seine düsteren Chaosjungs lasse ich im Spiel sogar die Vampirfürsten sausen!"

GENIAL!

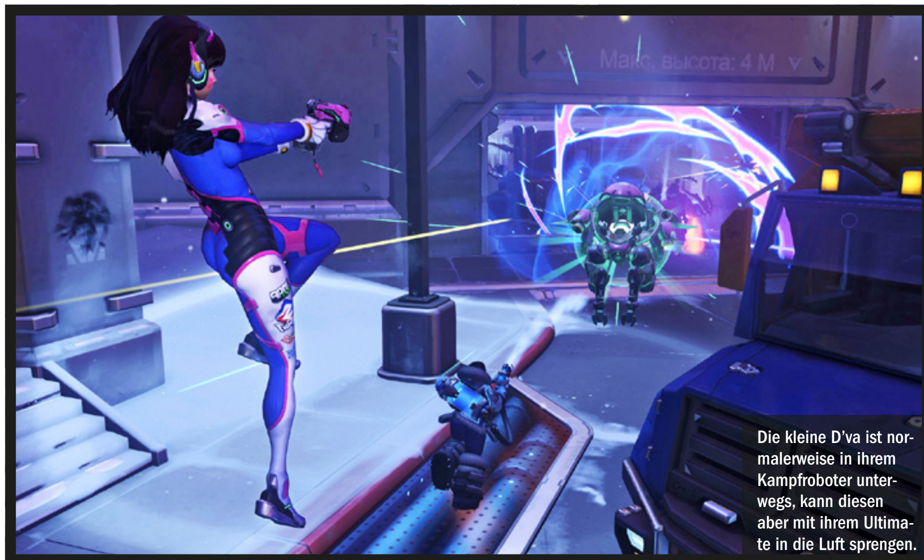
Die Beta von Blizzards First-Person-Shooter ist im vergangenen Oktober gestartet und wirkt bereits sehr rund. Technische Mängel sind die absolute Ausnahme.

Die Auswahl an Helden ist bereits recht groß und beinhaltet auch verrückte Charaktere wie den durchgeknallten Junkrat.

Overwatch

Die erste Beta-Phase von Blizzards neuem Shooter ist vorbei und wir haben sie ausgiebig getestet, um herauszufinden, ob Blizzard ein weiterer Geniestreich gelungen ist.

Als Blizzard auf der hauseigenen Messe im vergangenen Jahr Overwatch als erste neue IP seit 18 Jahren vorgestellt hatte, waren die Reaktionen sehr zwiegespalten. Die breite Masse war begeistert und verfiel prompt in Jubelarien, einige wenige standen der Neuvorstellung aber durchaus skeptisch gegenüber. Der Trailer mit seiner Comicgrafik sah deutlich mehr nach Dreamworks oder Pixar aus als nach dem, was man von Blizzard oder gar einem Shooter erwartet hätte. Dazu kam die Tatsache, dass es sich neben einem neuen Franchise auch um ein vollkommen neues Genre handelte, in dem die Entwickler aus Kalifornien bisher relativ unerfahren sind. Die Frage, die sich die meisten sofort stellten: Kann Blizzard Shooter?



Die kleine D'va ist normalerweise in ihrem Kampfroboter unterwegs, kann diesen aber mit ihrem Ultimate in die Luft sprengen.

Die Geschichte wiederholt sich

Mit Overwatch versuchen die Jungs aus Anaheim erneut, was sie schon so oft erfolgreich praktiziert haben. Sie schnappen sich ein bestehendes Genre, brechen das Spielprinzip auf wenige einfache Mechaniken herunter, polieren die Grafik ordentlich auf und locken damit besonders Neueinsteiger. Bei Heroes of the Storm und Hearthstone funktionierte dieses „System Blizzard" so gut, dass mittlerweile Millionen Menschen auf der ganzen Welt ihre Helden aus dem Nexus in die Schlacht führen oder sich mit Kartenlegen die Zeit vertreiben. Overwatch ist also nicht viel mehr als ein Shooter für Einsteiger, warum sollte es also erfolgreich werden? Genau aus diesem Grund! Es bringt Spieler ins Genre, die bisher kaum was mit First-Person-Shootern am Hut hatten, und gibt ihnen einen angenehmen Einstieg, ohne dass es direkt am Anfang zu besonders vielen Frustmomenten kommt. Dabei ist das Spiel aber trotzdem so angelegt, dass gute Zocker sich immer noch auszeichnen und von der Masse abheben können.



McCree und sein Revolver werden im Duell zum tödlichen Gegner für die meisten anderen Helden. Allerdings hat die Waffe nur sechs Schuss.

Leichter Einstieg

Sobald ihr das Spiel gestartet habt, befindet ihr euch in einem sehr übersichtlichen Menü, über welches ihr direkt ins Gefecht mit anderen Spielern oder auch KI-Gegnern einsteigen könnt. Jetzt noch einen der derzeit 21 Helden gewählt und los geht's. Jeder Held besitzt selber nur wenige Fähigkeiten, die ihr auch nicht ändern könnt. In der Regel einen oder zwei normale Angriffe mit der Waffe und drei Sonderfähigkeiten, von denen eine das sogenannte „Ultimate" ist. Ein Angriff, der besonders stark ist, aber nur selten eingesetzt werden kann. Im Falle von Overwatch müsst ihr die Fähigkeit erst aufladen, was durch Schaden an Gegnern oder das Erfüllen von Kartenzielen geschieht. Die anderen beiden Skills können Angriffe, Verteidigungsaktionen oder Heilungen sein. Einige Helden besitzen sogar Teleportfähigkeiten oder können ihre Gruppe auf eine andere Art und Weise unterstützen.

Durch die gering gehaltene Auswahl an Fähigkeiten pro Held fällt der Einstieg leicht und durch den schnellen Respawn kommt auch bei Anfängern keine Langeweile. Nach wenigen Minuten im Gefecht sind alle Angriffe in Fleisch und Blut übergegangen und ihr könnt euch auf das eigentliche Spiel konzentrieren.

Teamplay schlägt Skill

Im Gefecht dreht sich dann alles um ein gutes Zusammenspiel zwischen den einzelnen Helden. Mit fünf Kameraden tretet ihr gegen sechs feindliche Kämpfer in verschiedenen Spielmodi an. Zwar besitzt jeder Held nur wenige Fähigkeiten, aber es ergeben sich starke Synergien, sodass gut gespieltes Teamplay in der Regel deutlich häufiger zum Erfolg führt als extrem gute Einzelaktionen. Ebenso ist strategisches Vorgehen Pflicht. Wer blind auf den Gegner zurennt, der wird in kürzester Zeit auseinandergenommen. Dafür sind besonders Erfahrung sowie Kenntnisse der Karte und der feindlichen Helden von großem Vorteil. Eine schnelle Reaktionszeit und gutes Zielvermögen helfen zwar, sind aber bei Weitem nicht so wichtig oder relevant wie in anderen Shootern, allein schon weil ein einziger Treffer so gut wie nie euren Tod bedeutet. Um die Ecke rennen und an einem Kopfschuss sterben? Das gibt's in Overwatch selten bis gar nicht. Damit eignet sich das Spiel für Neueinsteiger genauso wie für alte Hasen, deren Reflexe in den letzten Jahren ein wenig gelitten haben.

Schnelle und kurzweilige Gefechte

Overwatch schlägt in dieselbe Kerbe wie Heroes of the Storm oder Hearthstone. Die Partien dauern maximal 20 Minuten und eignen sich damit sehr gut für eine schnelle Runde zwischendurch. Zumal auch keinerlei Vorbereitung oder Ähnliches notwendig ist – starten, Held auswählen und loszocken. Natürlich ist es aber auch problemlos möglich, einen kompletten Abend auf den aktuell acht Karten zu verbringen, ohne dass dabei Langeweile aufkommt. Kein Match gleicht dem anderen, alleine schon aufgrund der Vielzahl von Helden, die für immer wieder wechselnde Situationen sorgen. Einzig die Spielmodi trüben die Spielfreude derzeit ein wenig. Aktuell sind nämlich nur zwei verschiedene Varianten spielbar, Blizzard hat aber bereits verlauten lassen, dass an weiteren Modi gearbeitet wird.

DREI VERSIONEN – RELEASE FRÜHLING 2016

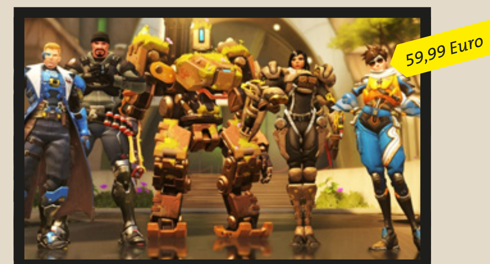
Overwatch erscheint im Frühling 2016 für PC, Playstation 4 und die Xbox. Ein genaues Release-Datum wurde zum Redaktionsschluss noch nicht verkündet. Fest steht hingegen, dass es drei verschiedene Versionen gibt, deren Preise und Inhalte Blizzard auch schon veröffentlicht hat.

STANDARD EDITION



Enthält alle 21 verfügbaren Helden sowie die derzeit im Spiel befindlichen acht Karten. Vorbesteller erhalten zusätzlich einen Noire-Skin für die defensive Heldin Widowmaker.

ORIGINS EDITION



Enthält zusätzlich noch fünf weitere Heldenskins, sowie einige virtuelle Goodies für alle anderen Spiele aus dem Hause Blizzard, darunter ein Haustier für World of Warcraft und Tracer als Heldin für Heroes of the Storm.

COLLECTOR'S EDITION



Als Käufer der teuersten Variante bekommt ihr alle Inhalte der beiden anderen Varianten und zusätzlich eine etwa 30 cm große Statue von Soldier: 76, den kompletten Overwatch-Soundtrack sowie ein hochwertiges Artbook obendrauf. Allerdings müsst ihr dafür tief in die Tasche greifen. Mit 129,99 Euro schlägt die teuerste Variante derzeit im Vorverkauf zu Buche und ist damit mehr als doppelt so teuer wie die Origins Edition.

... in einer gewaltigen Explosion in die Luft zu jagen. Nur eine von vielen hinterhältigen Waffen im Arsenal der Helden von Overwatch.

Mit dem Fernzünder in der Hand wartet Junkrat darauf, dass die Gegner nahe genug an seine Mine herantreten. Nur um sie dann ...

Die Helden in Overwatch verfügen über spektakuläre Waffen. Neben Katanas, Gewehren und Pistolen sind auch Granatwerfer mit von der Partie.

Immer der passende Held

Die in der ersten Beta-Phase verfügbaren 21 Helden könnten unterschiedlicher kaum sein und decken die gesamte Bandbreite an Figuren ab, die man sich in einem solchen Spiel vorstellen kann. Neben klassischen Shooter-Typen wie Soldier: 76 oder Widowmaker haben wir Zwerge, die Geschütztürme aufstellen, oder Roboter, die sich gleich selber in ein Geschütz verwandeln. Aber auch ausgefallenere Kameraden sind mit von der Partie. Lúcio heilt seine Teammitglieder mit Musik und die kleine D'va zieht mit ihrem gewaltigen Kampfroboter ins Gefecht. Einige Helden sind für den Fernkampf geeignet, wohingegen andere ihr Heil besonders im Nahkampf suchen sollten. Dabei sind die Kämpfer in vier Kategorien eingeteilt. Neben den eher offensiven und defensiven Helden sind noch reinrassige Tanks und Supporter mit an Bord. Die Unterschiede innerhalb der Klassen sind aber enorm. Einen Tank genauso wie den anderen spielen, das funktioniert in Overwatch definitiv nicht. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Helden sind extrem stark ausgeprägt und fordern einen stets daran angepassten Spielstil. Immerhin sollte so aber für jeden Geschmack etwas dabei sein.

Helden wechseln

Im Gegensatz zu den meisten anderen Shootern oder teambasierten Spielen, in denen ihr eure Figur aussucht und damit die gesamte Partie bestreitet, könnt ihr in Overwatch fast permanent zwischen den verschiedenen Helden hin und her wechseln. Ihr müsst lediglich eure Startzone betreten, in der ihr auch nach jedem virtuellen Tod wieder beginnt und habt alle im Spiel befindlichen Helden erneut zur Auswahl. Dabei handelt es sich nicht nur um ein kleines Gimmick, sondern um eines der Features, die Overwatch so interessant machen und es von den meisten anderen Spielen des Genres abhebt.

Ihr könnt und solltet euren Helden sowohl an die jeweilige Kampfsituation auf der Karte anpassen als auch an euer eigenes Team. Verteidigt ihr eine Engstelle, dann haben einige Helden Vorteile, die sie auf offener Fläche vielleicht nicht so gut ausspielen können. Euer eigenes Team hat viel Feuerkraft, fällt aber viel zu schnell um? Dann wird's Zeit, auf Tank oder Heiler zu wechseln. Aber Vorsicht! Auch das gegnerische Team ändert sich stetig.



Roadhog ist der Kumpel von Junkrat und mit seinem Schnellfeuer-Schrotgewehr nicht minder durchgeknallt.



Torbjörns Geschütztürme verursachen enormen Schaden in den feindlichen Reihen, stellen aber auch ein leicht zu beseitigendes Ziel dar.





TANK

Tanks fungieren als Prellbock für das Team. Ausgestattet mit jeder Menge Lebenspunkten und dicken Schilden können sie extrem viele Treffer einstecken, bevor sie das Zeitliche segnen. Sie sollen das Feuer auf sich ziehen und ihre Verbündeten schützen. Dafür haben die Helden unterschiedliche Fähigkeiten in Repertoire. Während einige mit stabilen Schilden und Barrieren arbeiten, nutzen andere ihre Selbstheilungen, um sich bei Beschuss am Leben zu halten.

UNTERSTÜTZER

Die Hauptaufgabe der Unterstützer ist es, das eigene Team am Leben zu halten. Dafür greifen die selbstlosen Helden auf unterschiedliche Fähigkeiten zurück. Neben Schilden und Heilungen können sie auch Tote wiederbeleben und Teleporter aufstellen. Aber damit ist ihr Einsatzgebiet noch lange nicht zu Ende. Sie können mitunter die Feuerkraft oder die Geschwindigkeit ihrer Verbündeten erhöhen und auch selber Schaden am Feind verursachen.

Die vier verschiedenen Klassen

Die einzelnen Klassen in Overwatch unterscheiden sich stark voneinander und bieten Platz für vollkommen unterschiedliche Spielertypen.



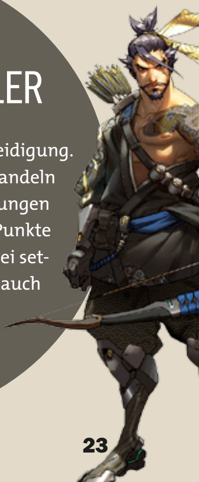
OFFENSIVER SCHADENSAUSTEILER

Hierbei handelt es sich um den klassischen Shooter-Helden. Mit leichten Waffen und hoher Mobilität ausgerüstet, eignet er sich sehr gut, um das feindliche Team zu flankieren und gegnerische Helden schnell und effektiv um die Ecke zu bringen. Dabei unterscheiden sich die Kämpfer in ihrer Vorgehensweise. Einige setzen auf massive Feuerkraft, während andere ihre Geschwindigkeit ausspielen.



DEFENSIVER SCHADENSAUSTEILER

Defensive Helden sind Könige der Verteidigung. Mit ihren Geschützen und Fallen verwandeln sie Engstellen in unüberwindbare Festungen und beschützen die einzunehmenden Punkte mit unübertroffender Effektivität. Dabei setzen sie neben dem oben genannten auch auf tödliche Fernkampfattacken, mit denen sie offene Gebiete in Todeszonen für jeden Feind verwandeln.





Unterstützer sind nicht nur Heiler, sondern haben jede Menge mehr Fähigkeiten in petto. Darunter auch einen Teleporter für ihre Verbündeten.



Die Karten sehen nicht nur gut aus, sondern sind auch mit jeder Menge Nebenwegen ausgestattet. So könnt ihr den Feind jederzeit flankieren.

Karten mit vielen Wegen

Die Karten sind alle ähnlich aufgebaut, unterscheiden sich aber trotzdem genug voneinander. Zwischen den Startpunkten der beiden Seiten gibt es einen Hauptweg sowie unterschiedlich viele Möglichkeiten, das gegnerische Team über seitliche Routen zu flankieren. Dadurch entsteht in der Regel ein größerer Brennpunkt, in dem besonders die Tanks und Supporter agieren, während einige Helden wie Pharah oder Tracer versuchen, auf den Nebenpfaden durchzubrechen, um dem Gegner in den Rücken zu fallen. Auf den meisten Karten funktioniert das derzeit schon erstaunlich gut, aber es gibt auch Engstellen, die zwangsweise passiert werden müssen. Ist hier das verteidigende Team gut organisiert, dann gibt es kaum ein Durchkommen. Vom Gameplay abgesehen sind die Karten aber liebevoll gestaltet und mit jeder Menge Eastereggs und Anspielungen auf andere Blizzard-Games vollgepackt. Die Settings unterscheiden sich stark voneinander und bieten genügend Abwechslung. Neben klassischen europäischen Städten sind auch Wüsten, Japan und sogar ein Hollywoodstudio vertreten.

> „IN OVERWATCH DREHT SICH ALLES UMS TEAMPLAY.“
>
> *Philipp Sattler*

Die (wenigen) Spielmodi

Nachrüsten sollte Blizzard dringend bei den zur Verfügung stehenden Spielmodi, denn davon sind derzeit lediglich zwei im Spiel, die sich auch noch ziemlich ähnlich anfühlen. Ein Team bildet immer die Angreifer, während das andere versucht zu verteidigen. Nur die Objekte, um die gekämpft wird, unterscheiden sich. Während auf einigen Karten nacheinander zwei Punkte eingenommen werden müssen, ist das Ziel in den restlichen Gebieten, ein Fahrzeug zu erobern und zum Ziel zu begleiten. Dabei bewegt sich der Konvoi nur, wenn ihr euch in unmittelbarer Nähe zu ihm befindet. Beide Varianten funktionieren und bereiten genügend Spaß. Allerdings fehlt die Abwechslung und so wird das Spielen recht schnell eintönig. Ein „Capture the Flag“-Modus, wie er in anderen Spielen dieses Genres fast schon zum Standard gehört, fehlt gänzlich und auch ein „Domination“-Modus ist noch in weiter Ferne. Blizzard hat nach eigener Aussage intern bereits diverse verschiedene Variationen getestet, aber bisher alle wieder verworfen, weil spieltechnische Probleme entstanden. Hier stehen die Entwickler wohl vor der größten Herausforderung für die Zukunft. Wir hoffen jedenfalls, dass sich bis zum Release in diesem Bereich noch etwas tut.

Das Balancing

Dass in einer Beta-Phase das Balancing noch nicht hundertprozentig passt, ist vollkommen verständlich und trifft wohl auf alle MMOs zu. Overwatch bildet hier keine Ausnahme. Man darf den Jungs von Blizzard aber einen guten Job attestieren, denn bereits zu Beginn der

DIE GESCHICHTE HINTER OVERWATCH

Das Universum von Overwatch spielt in einer fiktiven Zukunft, in der Maschinen und Roboter zum täglichen Erscheinungsbild gehörten – bis zur sogenannten Omnic-Krise. Aus einem bisher noch unbekannten Grund wendeten sich die Maschinen plötzlich gegen die menschliche Rasse, bekämpften sie und produzierten Unmengen an Kampfrobotern. Die einzelnen Länder konnten einer Bedrohung dieses Ausmaßes nicht mehr Herr werden und so gründeten die Vereinten Nationen eine internationale Eingreiftruppe, stattete sie mit weit reichenden Rechten sowie der neusten Technologie aus und taufte sie auf den Namen Overwatch. Diese Gruppe aus Elitesoldaten und Wissenschaftlern unter der Leitung von Gabriel Reyes und Jack Morrsion konnte die Krise letztlich zu einem guten Ende bringen und die die Amok laufenden Maschinen bezwingen. Dabei ist es wichtig zu wissen, dass keinesfalls alle Maschinen sich gegen die Menschheit wandten, einige kämpften sogar aufseiten von Overwatch.
Der Krieg gegen die Maschinen konnte zugunsten der Menschen entschieden werden und der Einfluss der Organisation wuchs rapide an. Die Kämpfer von Overwatch wurden zu Helden ihrer Nationen und zum Symbol für den Frieden zwischen Menschen und Maschinen. Die Handlung, wenn man sie denn so nennen möchte, spielt etwa 30 Jahre nach der Omnic-Krise. Overwatch verlor durch die schwindende Bedrohung durch die Maschinen nach und nach an Einfluss und wurde schließlich mit dem Vorwurf der Korruption und des Menschenhandels konfrontiert.
Kurz vor der Auflösung von Overwatch wurde das Hauptquartier der Organisation bei einem mysteriösen Unfall zerstört, bei dem Reyes und Morrsion zu den Todesopfern zählten. Heute wird allerdings vermutet, dass die beiden nicht wirklich gestorben sind, sondern ihren Tod nur vorgetäuscht haben und als Reaper und Soldier: 76 weiterexistieren. Die restlichen Mitglieder verteilten sich in alle Richtungen. Einige wechselten sogar die Seiten und wurden zu klassischen Bösewichten. Nicht alle Helden, die im Spiel verfügbar sind, waren Teil der Organisation Overwatch, aber jeder Einzelne hat im Krieg gegen die Maschinen Opfer beklagen müssen. Einige kämpften aktiv, andere verloren Angehörige oder ihre Heimat. Die Geschichte spiegelt sich innerhalb des Spiels leider kaum wider, sondern wird hauptsächlich in Blogs und mit Kurzvideos erzählt. Schade eigentlich, denn das Universum ist Blizzard-typisch sehr liebevoll gestaltet und mit jeder Menge Anspielungen und Eastereggs ausgestattet.





Mit dem Ultimate von Solder: 76 braucht ihr nicht mehr zu zielen. Jeder Schuss innerhalb des taktischen Visiers findet unweigerlich sein Ziel.

geschlossenen Beta waren die Helden besser gebalanced als bei vielen anderen Spielen zum Launch. Tanks erschienen zwar zeitweise etwas stark und auch die später eingeführten Helden Genji und D'va waren auf den ersten Blick zu mächtig, das alles hielt sich aber im Rahmen. Der unterschiedliche Schwierigkeitsgrad der Helden macht sich da schon deutlicher bemerkbar. Während einige Spieler mit komplexeren Charakteren wie Zenyatta richtig die Hütte rocken können, unterstützen andere eher den Gegner mit der Wahl eines solchen Helden. Simplere Charaktere wie Soldier: 76 dagegen bewegen sich nahezu immer auf demselben Niveau.

Das Balancing der Karten dagegen ist nicht perfekt. Es gibt immer wieder Stellen, an denen gegen gut organisierte Verteidiger kein Durchkommen ist. Hier fehlen Wege zum Flankieren. Aber auch davon abgesehen liegt der taktische Vorteil stark auf der Seite der Verteidiger, weswegen diese auch in 9 von 10 Fällen als Sieger vom Platz gehen. Extrem auffällig ist das auf Karten wie Hanamura oder Numbani. Dort spawnen die Verteidiger quasi direkt hinter dem zu verteidigenden Punkt. Angreifer haben nur eine Chance, wenn sie extrem koordiniert vorgehen, was in Zufallsgruppen nahezu unmöglich ist.

Das Overwatch-Universum

Viele Shooter haben eine Hintergrundgeschichte, die irrelevant für das Spiel ist. Auch in Overwatch muss man keine Ahnung haben, wer die Helden sind und woher sie kommen. Wer einfach nur Lust aufs Ballern hat, der kann direkt einsteigen und wird auch nicht mit Informationen, die ihn nicht interessieren, belästigt.

Für alle anderen gilt: Blizzard hat sich ein Universum rund um Overwatch ausgedacht, das mit jedem Pixar-Film locker mithalten kann. Jeder einzelne Held hat eine Geschichte, die Blizzard künftig sogar in kurzen Animationsfilmen weitererzählen möchte. Der Nachteil daran ist, dass ihr im Spiel von dieser großartigen Geschichte so gut wie gar nichts mitbekommt. Es sei denn, ihr sucht aktiv danach. Die Karten sind voller Details, die mehr über das Universum verraten. In einem Team-Shooter erwartet man nicht unbedingt einen Story-Modus, aber die Hintergrundgeschichte etwas besser ins Spiel zu integrieren, wäre schon wünschenswert. **PS**


Mit der Geschützkonfiguration von Bastion werdet ihr zur tödlichen Waffe. Allerdings habt ihr ein stark eingeschränktes Schussfeld und seid unbeweglich.

OVERWATCH

Anbieter: .... Activision Blizzard
Termin: .... Frühling 2016
Web: ....eu.battle.net/overwatch/de

ALLE INFOS AUF BUFFED.DE

www.buffed.de/Overwatch

FAZIT PHILIPP SATTLER



„Die Zeit, in der ich mir die Nächte mit Shootern um die Ohren gehauen habe, sind eigentlich lange vorbei. Counter-Strike und Konsorten liegen seit Jahren unangetastet in der Steam-Bibliothek rum. Und spätestens seit es sich mehr ums Aufleveln oder Freischalten von irgendwelchen Wummen handelt als ums eigentliche Gemetzel, bin ich raus. Warum mich Overwatch trotzdem in seinen Bann zieht? Hier geht es primär ums eigentliche Gefecht. Strategisches Vorgehen und Teamplay stehen im Vordergrund und sind der Schlüssel zum Sieg. Schnelle Reaktionen und gutes Aiming helfen, rücken aber trotzdem eher in den Hintergrund. Das kommt mir und meinem fortgeschrittenen Alter natürlich entgegen. Davon abgesehen bin ich bekennender Blizzard-Fanboy und versuche mich sowieso an allem, was die Jungs aus Kalifornien auf die Beine stellen."

BLIZZTASTISCH

Auf der Grautiefeninsel gibt es jede Menge Überraschungen, wie hier das an einer Brücke lauernde Wassermonster.

Diablo 3 Patch 2.4

Schenkt man den Worten von Game Director Josh Mosqueira Glauben, kommt mit Patch 2.4 nicht weniger als die Mutter aller Diablo-3-Patches auf uns zu. In dieser Vorschau zeigen wir euch, was drin ist!

Am Freitag, den 13. November 2015 hat der öffentliche Test für Blizzards bisher größtes Diablo-3-Update begonnen und deshalb geben wir euch an dieser Stelle einen Überblick über die Features, damit ihr wisst, was ihr alles ausprobieren könnt. Es gibt jede Menge Neues und das völlig kostenlos, also legen wir los!

Neue Zone: Grautiefeninsel

Die Grautiefeninsel ist eine komplett neue Zone in Sanktuario, welche im Unterschied zu den kleineren „Gebieten" mit eigener Geschichte, eigenen Quests und Kopfgeldern sowie neuen Monstern ausgestattet ist. Sie ist bewusst sehr düster gehalten und übernimmt damit das Erfolgsrezept der Erweiterung Reaper of Souls und der älteren Diablo-Titel. Man munkelt, dass die Erde selbst hier nach Blut dürstet. Die neue Zone gibt es übrigens nur im Abenteuermodus.

Erweiterte Gebiete: Die Ewigen Wälder und die königlichen Gemächer

Der Abenteuermodus wird neben der Grautiefeninsel außerdem noch um zwei neue Gebiete erweitert, die mit insgesamt rund 175 Kopfgeldern für mehr Abwechslung sorgen sollen. In den borealen Ewigen Wäldern vor den Toren zu den Ruinen von Sescheron trefft ihr bei vielen neuen Ereignissen und Kopfgeldern auf Heerscharen von Untoten. Jenseits des Gerölls in Leorics Anwesen liegen die nun zugänglichen königlichen Gemächer, wo ihr mehr über den legendären Skelettkönig erfahrt und verschiedene Geheimnisse lüftet.

Überarbeitete Setgegenstände

In Patch 2.4 haben sich die Entwickler fast alle, teils schon in Vergessenheit geratenen 24 Klassensets vorgenommen und überholt beziehungsweise an das neue Meta des Spiels angepasst. Dornen des Ansuchers oder Des Schattens Mantelung beispielsweise wurden


Die Grautiefeninsel birgt einige erschreckende Geheimnisse, wie beispielsweise die Quests im Uralten Turm.


Die Ewigen Wälder sind unter anderem die perfekte Anlaufstelle für wahrlich üble Massakerboni.


In den königlichen Gemächern in Leorics Anwesen findet ihr Hinweise auf die Locations der Setportale.



Mörderisch gute Überarbeitung eines Ringsets, das mittlerweile aber auf ein akzeptables Maß abgeschwächt werden musste.

komplett überarbeitet, während bei Innas Mantra oder Pracht des Feuervogels gezielte Optimierungen gemacht wurden, die unter anderem das Gameplay verbessern.

Außerdem wurden zwei bestehende zweiteilige Schmucksets (Amulett/Ringe-Kombinationen) überarbeitet und ein neues Set aus Flegel und Schild für Kreuzritter hinzugefügt. Sinn und Zweck dieser Änderungen ist die „Freischaltung“ komplett neuer Builds vor allem für diejenigen, die mehr als die sehr mächtigen 6-teiligen Klassensets ausprobieren wollen. Weitere Details liefern wir euch nach Release des Updates auf buffed.de nach.

Neues Feature: Setportale

Passend zu den oben erwähnten aktualisierten Sets wird ein neuer Dungeontyp eingeführt. In den sogenannten Setportalen könnt ihr die Beherrschung eurer Sets anhand von Herausforderungen erlernen und perfektionieren. Jedes Set ist auf bestimmte Fertigkeiten beziehungsweise auf einen Spielstil fokussiert. Sobald ihr die Teile eines beliebigen Klassensets komplettiert und angelegt habt, erhaltet ihr einen Hinweis, mit dessen Hilfe ihr euch auf die Suche nach einem uralten Dungeon begeben könnt, das auf euer Klassen-Set zugeschnitten ist.

Im Gegensatz zu den Nephalemportalen sind diese statischen Dungeons nicht zufallsgeneriert. Das heißt, ihr könnt euch einen Schlachtplan erstellen, wie ihr die Herausforderungen am besten angeht. Als Belohnungen winken kosmetische Extras für jedes Set. Weitere, noch exklusivere Belohnungen gibt es für diejenigen unter euch, die die Portale für alle Sets einer Klasse oder sogar für alle insgesamt 24 Sets meistern!

DIABLO 3 PATCH 2.4 – PATCHNOTES

Der Testrealm (PTR) für den Diablo-3-Content-Patch 2.4 ist derzeit live! Die mysteriöse Grautiefeninsel, die erweiterten Zonen Ruinen von Sescheron und Leorics Anwesen, die Setdungeons, die Aufgewerteten Nephalemportale, die neuen Sets und Legendaries und vieles anderes mehr können ab sofort von euch nach Herzenslust getestet werden. Unter **www.buffed.de/Patch2.4** findet ihr die vorläufigen deutschen Patchnotes für Patch 2.4 sowie eine große Bildergalerie zur Grautiefeninsel!

Neues Feature: Aufgewertete Nephalemportale

Es besitzen, vor allem durch den Besuch des Reichs der Schätze, zwar noch nicht alle Spieler Berge von Gold, dennoch besteht trotzdem ein hohes Interesse der Community nach weiteren „Gold Sinks“. In den neuen Aufgewerteten Nephalemportalen, die optional durch Zahlung eines bestimmten Goldbetrages aus Großen Nephalemportalen entstehen können, könnt ihr jetzt zu noch größerem Ruhm gelangen. Indem ihr einen Teil eures Golds ausgebt, erhöht ihr die Anzahl möglicher Aufwertungen legendärer Edelsteine am Ende eines erfolgreichen Durchlaufs um eins, bis zu einem Maximum von vier. Der Goldpreis hängt von der Stufe des Großen Nephalemportals ab.

Neue legendäre Gegenstände

Auch im Diablo-3-Patch 2.4 gibt es freilich wieder jede Menge neue legendäre Gegenstände, das A&O für Builds. Zusätzlich zu den oben genannten überarbeiteten Sets fügten die Entwickler dem Spiel mehr als 40 neue legendäre Eigenschaften hinzu. Dabei erhielten nun auch bisher eigenschaftslose Items diese Spezialeigenschaften und es wurden einige



Dank Attribut-Update endlich in Kanais Würfel speicherbar: der 20 Meter-Sammelradius des Frosch-Mojos.



Das Setportal für das Höllzahnharnisch-Set befindet sich kurz vor der Krypta des Skelettkönigs.

bestehende Eigenschaften aktualisiert, denen bisher der orangefarbene Text fehlte (siehe das Ding-aus-der-Tiefe-Mojo im Bild). Dadurch wird es endlich möglich, auch die Spezialeigenschaften dieser Legendaries mithilfe von Kanais Würfel zu extrahieren. Einen kleinen Vorgeschmack erhaltet ihr beim Anschauen der Bilder im Artikel.

Überarbeitete Benutzeroberfläche für Stärkungseffekte

Mit der Einführung von Kanais Würfel in Patch 2.3.0 habt ihr viele zusätzliche Optionen an die Hand bekommen. Mit der Folge, dass die durch die Items bewirkten Stärkungseffekte beziehungsweise deren Symbole das User-Interface mitunter total überladen haben. Um mehr Übersicht zu schaffen, haben die Entwickler die Fertigkeitenleiste verbessert, sodass der Status und die verbleibende Dauer einer Fertigkeit nun direkt beim betreffenden Icon angezeigt werden. Auf diese Weise wurde für vorübergehende Stärkungseffekte eine Menge Platz im Anzeigebereich geschaffen. Hier ist Blizzard besonders an Feedback interessiert, wenn der Betatest startet.

Mehr Platz in der Beutetruhe

Die Spieler wollen schon lange mehr Platz für ihre Schätze, vor allem weil die Items mit jeder Saison mehr und nicht weniger werden. Sofern ihr die Erweiterung Reaper of Souls besitzt, könnt ihr nun einen weiteren Reiter in der Beutetruhe mit Gold erwerben. Außerdem könnt ihr euch mithilfe der sogenannten Saisonreise bis zu einem Maximum von 10 künftig zusätzliche Reiter in der Beutetruhe hinzu verdienen.

Auf der Konsole (PlayStation 4 und Xbox One) funktioniert die Beutetruhe anders, also wird es dort eine vergleichbare Erweiterung geben, bei der man bis zu 350 Gegenstandsplätze mit Gold kaufen kann.

DIABLO 3 PATCH 2.4 GUIDE:

SETPORTALE – HIER FINDET IHR DIE ZUGÄNGE!

Im Patch 2.4 werden die neuen Setportale eingeführt, die spezielle Prüfungen für Klassenset-Besitzer beinhalten. Die Portale sind verborgen und es liegt an euch, die Hinweise darauf zu entschlüsseln. Unter **www.buffed.de/Portale** findet ihr unseren Guide zu den Locations für alle 24 Klassensets!

Überarbeitung der Saisonreise

Bei der mit der 4. Saison eingeführten Saisonreise wird der Durchlauf durch die Saison auf den Spieler beziehungsweise dessen Spielstil zugeschnitten. Hier wird es ein paar Änderungen geben, die das Feature noch attraktiver machen sollen. Ferner wird es ab Saison 5 keine neuen saisonspezifischen legendären



Aufgewertete Nephalemportale kosten extra Gold, geben aber nach dem erfolgreichen Abschließen 4 statt nur 3 Edelstein-Upgrades.

Der Edelstein Boyarskys Splitter gewährt euch kräftig Dornen-Schaden und Spott ab Rang 25.

Die kleinen Fortschrittsleisten über den eigenen Buff-Skills sorgen für deutlich mehr Übersicht im Gruppenspiel.

Gegenstände mehr geben. Stattdessen werden sämtliche Legendaries für Patch 2.4 sofort für alle verfügbar sein, unabhängig davon, ob sie sich an Saisons beteiligen. Damit die Saisons in puncto Belohnungen aber auch weiterhin interessant bleiben, wird Haedrigs Geschenk eingeführt, ein spezielles Paket mit Setgegenständen, das ihr für den Abschluss bestimmter Phasen der Saisonreise erhaltet. Wenn ihr die ersten vier Kapitel der Saisonreise abschließt, erhaltet ihr garantiert ein komplettes sechsteiliges Klassenset für euren Helden, wobei das Set in jeder Saison wechselt. Damit habt ihr gute Chancen, alle im Lauf der Zeit zu komplettieren. Des Weiteren gibt es natürlich auch immer noch Accessoires wie Banner und Porträtrahmen als Belohnung.

Reinkarnation als saisonaler Held

Viele Spieler hängen an ihrem einmal angefangenen Helden, seinem Namen und der damit verbundenen Spielzeit. Aus diesem Grund wird es ab der 5. Saison die Möglichkeit geben, zu Beginn der Saison als „wiedergeborener Held" neu zu starten. Dazu wird der Charakter „gestrippt", das heißt auf Stufe 1 zurückgesetzt und seiner Ausrüstung entledigt. Diese Gegenstände werden euch im nicht saisonalen Spiel zugeschickt. Danach habt ihr dann 30 Tage Zeit, um sie abzuholen. Die vor der neuen Saison erspielten Paragonstufen, abgeschlossenen Erfolge und sonstigen Errungenschaften verbleiben ebenfalls bei euren nicht saisonalen Helden.

Aktionsboni

Mit dem Patch 2.4 wird die über Ausrüstung erzielbare Bonuserfahrung, zum Beispiel durch Rubine in Helme, auf der aktuellen Maximalstufe 70 deutlich reduziert. Im Gegenzug wird aktives Spielen durch Änderungen bei den Massakerboni mit mehr Erfahrung belohnt. Je mehr Monster ihr in einer bestimmten Zeit tötet, das heißt je länger eure Tötungssträhne" anhält, desto höher fällt dieser neue Massakerbonus aus.

Ähnlich sieht's bei den Zerstörungsboni für Objekte wie Fässer, Stalaktiten oder Holztüren aus: Je länger eure Zerstörungsserien anhalten, desto länger fällt künftig der vorübergehende Bewegungsgeschwindigkeitsbonus aus. Schließlich könnt ihr noch den Stärkungszauber Fallenbeherrschung erhalten, indem ihr Gegner mithilfe von Fallen in der Umgebung bezwingt. Dieser praktische Stärkungszauber hält länger vor, je mehr Gegner ihr besiegt, und er verleiht euch verdoppelte Ressourcenerzeugung. Sehr praktisch. **NORBERT RÄTZ/MBF**



Kauft ihr den sechsten Reiter für eure Beutetruhe, wird sie mit maximal je 5 Reitern zweigeteilt.

DIABLO 3 PATCH 2.4

Anbieter: .... Blizzard
Termin: ....Dezember 2015
Web: eu.battle.net/d3/de/

ALLE INFOS AUF BUFFED.DE

www.buffed.de/Diablo/

FAZIT NOBBIE



„Als die Ankündigung einer zweiten Erweiterung für Diablo 3 auf der diesjährigen Blizzcon ausgeblieben ist, war die Enttäuschung zunächst nicht nur bei mir groß. Doch das nach der Eröffnungszeremonie stattfindende Entwicklerpanel mit der Vorstellung der Features des Patches 2.4 für Reaper of Souls und der mittlerweile 5. Ladder-Saison tröstete schnell darüber hinweg, denn Umfang und Qualität des bisher größten Diablo-Updates lassen kaum Wünsche offen. Es gibt neue Gebiete, neue Monster, überarbeitete und neue Legendaries und Sets, neue Nephalemportale, mehr Platz in der Beutetruhe und Saisons, nach deren Abschluss man garantiert ein Klassenset als Belohnung erhält. Das alles ist kostenlos und verkürzt die Wartezeit bis zur Ankündigung der zweiten Erweiterung oder möglicherweise sogar Diablo 4 auf die denkbar angenehmste Weise!"

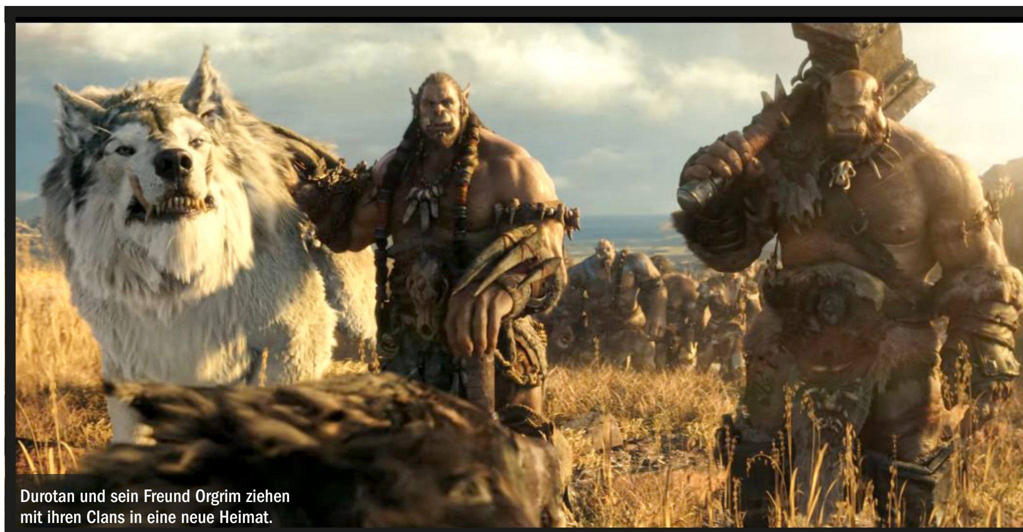
DIABOLISCH GUT



WARCRAFT
THE BEGINNING

„ES IST NOCH DAS WARCRAFT 1, ABER EBEN BESSER."

Chris Metzen, Vice President of Creative Development



Durotan und sein Freund Orgrim ziehen mit ihren Clans in eine neue Heimat.

Der Film, auf den alle World-of-Warcraft-Fans warten, erobert die Kinoleinwände ab dem 26. Mai 2016 mit epischen Schlachten und atemberaubenden Bildern. In diesem Artikel findet ihr alle Infos zur Story, den Charakteren, den Schauspielern sowie jede Menge Fakten und Gerüchte zu Warcraft: The Beginning.

Die Story von Warcraft: The Beginning

Warcraft: The Beginning basiert auf der Geschichte des Spiels Warcraft – Orcs vs. Humans sowie Teilen des Buchs World of Warcraft – Aufstieg der Horde. Im Film geht es um den Kampf zwischen Menschen und Orcs auf dem fernen Planeten Azeroth. Der Missbrauch dämonischer Mächte hat Draenor, die Heimatwelt der Orcs, zerstört. Der Planet bietet den Orc-Clans keine Lebensgrundlage mehr, sodass sie gezwungen sind, eine andere Welt zu besiedeln – notfalls mit Gewalt. Hexenmeister der Orcs erschaffen dazu das Dunkle Portal, eine magische Brücke zwischen den Planeten Draenor und Azeroth, der Welt der Menschen. Die sind über die Invasion natürlich nicht sonderlich erfreut. Angeführt von König Llane Wrynn und Anduin Lothar, prallen beide Völker mit voller Wucht aufeinander. Ein brutaler Krieg entbrennt, dessen Ausgang völlig ungewiss ist.

Die Story des Fantasy-Films im Vergleich mit den Computerspielen und Büchern

Chris Metzen, der für die Hintergrundgeschichte des Warcraft-Universums verantwortlich ist, hat auf der BlizzCon erwähnt, dass sich Warcraft: The Beginning nicht an der Geschichte des Computerspiels orientiert. Zitat: „Mein Team und ich haben in der Vergangenheit bei der Erzählung der Warcraft-Hintergrundgeschichte einige seltsame Entscheidungen getroffen. Ich wünschte, wir könnten heute einige davon rückgängig machen. Die Nacherzählung der Geschichte im ersten Warcraft-Film war eine große Chance, einige Ereignisse anders zu formulieren. Es ist noch das Warcraft 1, an das sich die Fans erinnern, aber eben besser." Dass Film und Buch weit auseinandergehen, ist in der Filmindustrie nichts Ungewöhnliches. Prominente Beispiele sind Der Herr der Ringe, Der Hobbit oder auch TV-Serien wie The Walking Dead.

Durotan als Überläufer

Einige Änderungen stechen bereits beim Trailer ins Auge. Am auffallendsten ist Durotans Treffen mit Anduin Lothar. Der Anführer der Frostwolf-Orcs scheint, um seinen Clan und sein Volk zu retten, mit den Menschen gemeinsame Sache zu machen. Als Vermittlerin zwischen Menschen und Orcs fungiert Garona. Dieser Part ist komplett neu erfunden. In der Original-Lore legt sich Durotan zwar bereits auf Draenor durch die Weigerung, das Dämonenblut zu trinken, und regelmäßige Rebellion gegen Befehle mit Gul'dan an; er zieht aber dennoch an der Seite der anderen Clans in den Ersten Krieg. Erst nach dem Fall Sturmwinds verbannt Gul'dan den unliebsamen Clanführer mitsamt seinen Frostwölfen aus der Horde. Sie gehen ins Exil und finden in den Alterac-Bergen Zuflucht.

Thrall aka Moses

Erst einige Zeit später nimmt Durotan wieder Kontakt zu Orgrim Schicksalshammer auf, um seinen einstigen Freund über Gul'dans Machenschaften zu informieren. Auf dem Weg zurück zu ihrem Clan werden er und seine Frau Draka ermordet. Ihr Baby Go'el (später Thrall) bleibt im Wald unter den Leichen seiner Eltern zurück und wird von Aedalas Schwarzmoor gefunden. Auch dieser Punkt wurde für den Film verändert. Durotan stirbt im Zweikampf gegen Gul'dan, seine Frau und der Frostwolfclan müssen für seinen Verrat bezahlen. Der Trailer verrät, dass Draka nicht an der Seite Durotans sterben wird, und zeigt, wie sie Klein-Thrall in einem Körbchen den Fluss hinabtreiben lässt, um ihn zu retten.

Die Akte Garona

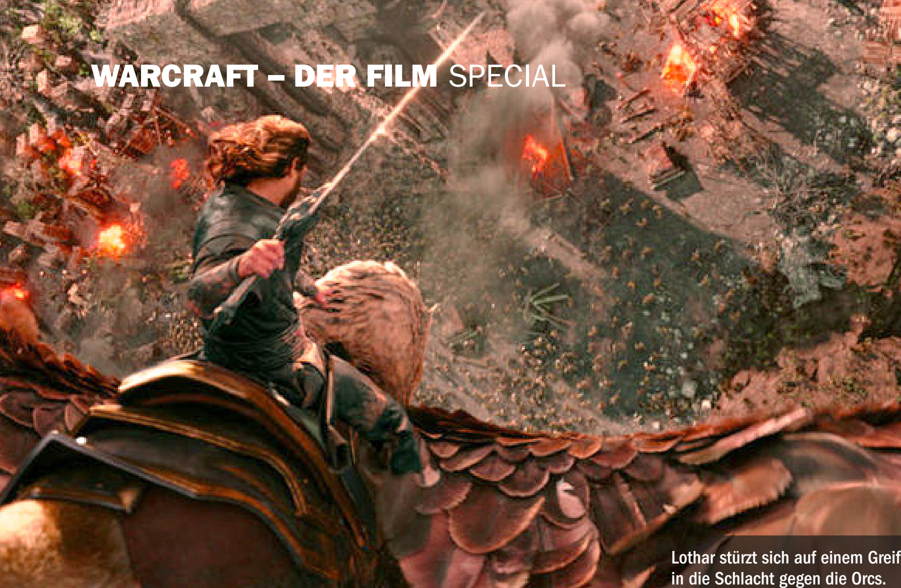
Halborcin Garona ist seit jeher eine Figur in der Geschichte von Warcraft, bei der sich Blizzard mit der Identitätsfindung schwertat. Ihre Herkunft wird immer wieder überarbeitet. Zunächst war sie als Orc-Mensch-Mischling angelegt. Später stellte Blizzard fest, dass diese Kombi schlichtweg nicht möglich ist, wenn Garona vor dem ersten Aufeinandertreffen von Orcs und Menschen geboren wurde. Also wurde sie zu einem Orc-Draenei-Mix umfunktioniert. Sie ist das Ergebnis von Gul'dans grausamen Zuchtprojekten: Draenei-Frauen wurden von Orcs geschwängert, die so entstandenen Kinder vereinten von beiden Völkern die besten Eigenschaften. Der Hexenmeister ließ die Kleinen künstlich altern, um sie zu seinen per Zauber gesteuerten Marionetten und Auftragsmördern zu machen. Im Film wird Garona anscheinend wieder zum Mensch-Orc-Mischling. Das erzählte zumindest Garona-Darstellerin Patton in einem Interview.

Die Schauspieler

Der Mix aus realen Schauspielern und jeder Menge CGI sorgte bereits beim Trailer für Diskussionen: Manchen gefällt's, andere wiederum ärgern sich über die optischen Qualitätsunterschiede zwischen echten Menschen und den komplett per Computer bearbeiteten Orcs. So oder so – echte Schauspieler sind natürlich auch mit von der Partie. Deren Namen und Rollen im Film wollen wir euch nicht vorenthalten.

Travis Fimmel als Anduin Lothar

Das ehemalige Fotomodell Fimmel ist derzeit als Ragnar Lothbrok in der Wikinger-Serie Vikings zu sehen.



Lothar stürzt sich auf einem Greif in die Schlacht gegen die Orcs.



Travis Fimmel (Anduin Lothar) und Regisseur Duncan Jones besprechen sich am Set.

Dominic Cooper als Llane Wrynn

Cooper war schon in einer Vielzahl von Filmen zu sehen, darunter Mamma Mia, Captain America – The first Avenger und Dracula Untold. Derzeit ist er in der Komödie Miss you already an der Seite von Drew Barrymore und Toni Collette zu sehen.

Toby Kebbel als Durotan

Der Schauspieler ist aus Filmen wie Prince of Persia: Der Sand der Zeit und Fantastic Four bekannt. Im August dieses Jahres mimte er den Schriftsteller Pyotr Voyd in der Romanverfilmung Buddha's little Finger.

Robert Kazinsky als Orgrim Schicksalshammer

Kazinsky ist Schauspieler und Model. Berühmt wurde er unter anderem durch seine Rolle als Macklyn Warlow in der Serie True Blood. Im Mai 2015 erschien die Kino-Komödie Miss Bodyguard, in der er neben Reese Witherspoon und Sofia Vergara zu sehen ist.

Paula Patton als Garona

Patton führte zunächst bei kleineren Filmen Regie, bevor sie selbst unter anderem in Mirrors und Mission Impossible – Ghost Protcol vor der Kamera stand. Zuletzt war sie in der Komödie About last Night zu sehen.

Daniel Wu als Gul'dan

Der Chinese dürfte hauptsächlich Freunden des Martial-Arts-Genres bekannt sein, unter anderem aus House of Fury. Aktuell ist er der Hauptdarsteller der postapokalyptischen Serie Into the Badlands. In Warcraft: The Beginning gibt er definitiv nicht den Wushu-Kampfkünstler, sondern verbirgt sich hinter der runzeligen Maske des Orc-Hexenmeisters.

Ben Foster als Medivh

Foster ist unter anderem aus Produktionen wie der HBO-Serie Six Feet under, X-Men: Der letzte Widerstand und The Mechanic bekannt.

Terry Notary als Grommash Höllschrei

Notary ist bisher vor allem als Stuntman oder -double in Erscheinung getreten. Die Liste der Filme, in denen er vor der Kamera stand oder die Schauspieler als sogenannter Movement-Coach betreute, ist dementsprechend lang. Der Hobbit, Avatar und Transformers sind nur einige wenige Beispiele.

Clancy Brown als Schwarzfaust

Mit 1,92 m Größe ist Brown die optimale Besetzung für den Häuptling des Schwarzfelsclans und Kriegshäuptling der Horde. Er war seit 1983 in einer Vielzahl von Serien und Kinoproduktionen zu sehen, darunter Starship Troopers und Lost (Serie).

Interessante Fakten zu Warcraft: The Beginning

Bereits 2006 kündigte die kalifornische Spieleschmiede Blizzard eine Zusammenarbeit mit dem ebenfalls kalifornischen Filmstudio Legendary Pictures an, um gemeinsam einen Warcraft-Film auf die Beine zu stellen. Zunächst wurde Sam Raimi mit der Regie betraut, der mit Drehbuchautor Robert Rodat neun Monate Arbeit in ein passendes Skript steckte. Zu Raimis Leidwesen stellte sich im Anschluss heraus, dass Blizzard ein Veto-Recht bezüglich der Geschichte hatte – und dieses auch nutzte. Letztlich waren sich Raimi und Blizzard derart uneinig, dass das gesamte Projekt zunächst versandete. 2012 zog die Spieleschmiede die Reißleine und ersetzte Raimi durch Duncan Jones, mit dem die Arbeit am Film endlich wieder aufgenommen wurde. Das Gezerre um die Story bescherte dem Film den Ruf als Problem-Projekt.

Produktionskosten, CGI und Filmmusik

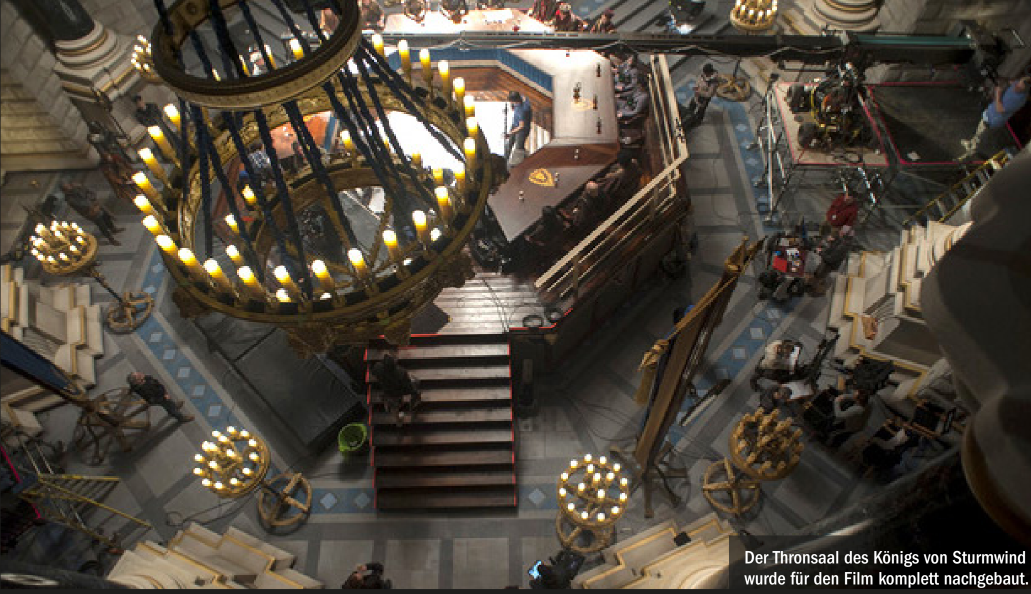
2014 begannen die Arbeiten am 100-Millionen-US-Dollar-Film. Die Dreharbeiten mit den



Das Straßenschild sieht genauso aus wie die Schilder im Spiel World of Warcraft.



Draka rettet ihren kleinen Sohn Go'el vor den Meuchelmördern Gul'dans.


Der Thronsaal des Königs von Sturmwind wurde für den Film komplett nachgebaut.

realen Schauspielern in Vancouver begannen am 13. Januar 2014 und dauerten gerade mal 123 Tage. Regisseur Duncan Jones ist übrigens der Sohn von Musik-Legende David Bowie. Er machte sich bei den Kritikern einen Namen mit den Filmen Moon (2009) und Source Code (2011). Für das Drehbuch zu Warcraft holte er sich Charles Leavitt mit ins Boot, der unter anderem das Skript zu Seventh Son verfasste. Der Löwenanteil an Aufwand steckt bei Warcraft: The Beginning in der computergrafischen Überarbeitung, auch bekannt als CGI (Computer Generated Imagery), sowie den Special Effects. Zwei Jahre hat Legendary in die Details gesteckt, bis auf der BlizzCon 2015 der erste offizielle Trailer gezeigt wurde. Der Film soll sowohl in 2D als auch 3D erscheinen. Die Musik zum Film stammt aus der Feder von Ramin Djawadi. Der Komponist schrieb unter anderem auch die Melodien für die Serie Game of Thrones. Die Musik des Warcraft-Films soll sich stark an den Themen aus World of Warcraft orientieren.

Release im Mai 2016

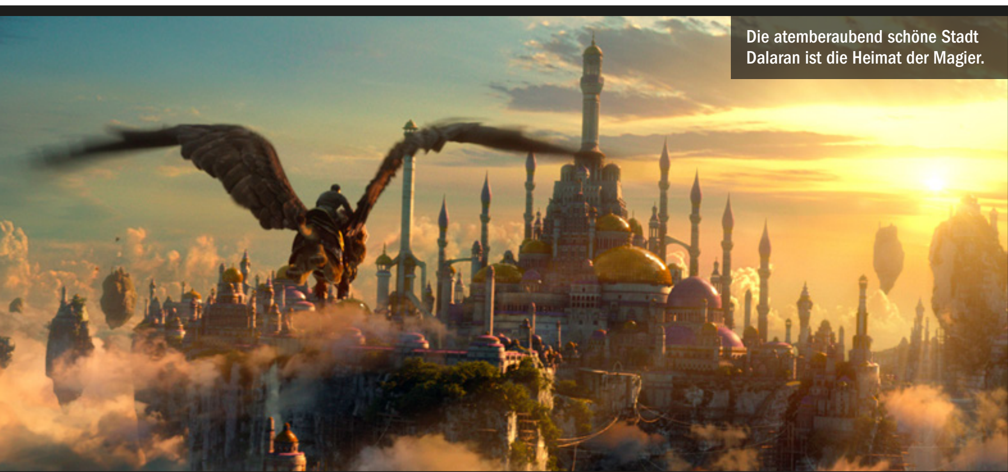
Der Kinostart für Deutschland ist der 26. Mai 2016 und für die US-Kinos ist der 11. Juni 2016 datiert. Im selben Monat laufen übrigens zwei actiongeladene Blockbuster an, mit denen sich Warcraft: The Beginning um die Zuschauerzahlen schlagen muss: The first Avenger: Civil War und X-Men: Apocalypse.

Gerüchte und Spekulationen

Der Trailer und die Aussagen der Schauspieler und Blizzard-Mitarbeiter auf der BlizzCon 2014 und BlizzCon 2015 lassen viel Raum für Spekulationen über die mögliche Handlung von Warcraft: The Beginning. So kochte bereits 2006 die Gerüchteküche über, weil angeblich Regie-Großmeister Steven Spielberg für das Projekt gewonnen werden konnte. Kurz darauf machte das Gerücht die Runde, dass Johnny Depp eine Rolle übernehmen werde. Wie wir heute wissen, kam es weder zu dem einen noch dem anderen.

Die lange Zeitspanne zwischen der Ankündigung der Zusammenarbeit zwischen Blizzard und Legendary sorgte wie bereits an anderer Stelle im Artikel angesprochen dafür, dass Legendary Warcraft: The Beginning als Problem-Film bezeichnete. Dieser Kommentar führte natürlich zu unzähligen Spekulationen über den Zustand des Films und ein mögliches Ende des Projekts .

Last but not least sorgt das Release-Datum des Films dafür, dass viele WoW-Fans davon ausgehen, dass das nächste WoW-Add-on World of Warcraft: Legion parallel zum oder kurz nach dem Film erscheint.


Die atemberaubend schöne Stadt Dalaran ist die Heimat der Magier.

KOLUMNE VON TANJA
EIN FILM VOLLER KLISCHEES



Daumen hoch! Über 13 Millionen Zuschauer sahen den ersten offiziellen Trailer zu Warcraft: The Beginning. Doch warum ist der Trailer so erfolgreich? Liegt es an den Fantasy-Klischees, die reichlich Besucher in die Kinos locken sollen? Oder erzählen Blizzard und Regisseur Duncan Jones tatsächlich eine neue Geschichte, die von der ursprünglichen Warcraft-Story abweicht?

Mir fiel sofort auf, dass der Trailer nicht die Originalgeschichte von Warcraft: Orcs & Humans erzählt. Allerdings war mir von Anfang an klar, dass Legendary Studios mit dem ersten Warcraft-Film nicht die Nerds, sondern ein möglichst großes Publikum in die Kinos locken will. Auf der BlizzCon 2015 verkündete Chirs Metzen dann, dass der erste Warcraft-Film eine große Chance für ihn war, die Geschichte anders zu erzählen: „Mein Team und ich haben in der Vergangenheit bei der Erzählung der Warcraft-Hintergrundgeschichte einige seltsame Entscheidungen getroffen. Ich wünschte, wir könnten heute einige davon rückgängig machen.

DIE ORCISCHE JEANNE D'ARC

Die Nacherzählung der Geschichte im ersten Warcraft-Film war eine große Chance, einige Ereignisse anders zu formulieren. Es ist noch das Warcraft 1, an das sich die Fans erinnern, aber eben besser."

Die Geschichte etwas anders erzählt? Okay. Dennoch hätte ich mir eine düsterere Stimmung für den Warcraft-Film gewünscht. Die ersten Bilder verraten nämlich nichts über das grausame Schicksal, das Durotan und seine Familie erwartet. Die Frostwölfe ziehen sich nicht in die eiskalte Wildnis von Azeroth zurück, sondern verhandeln mit den Menschen. Später sehen wir nur, wie Draka das Orc-Baby Moses ... pardon, Go'el – alias Thrall – rettet. Durotan stirbt als tragischer Held im Zweikampf gegen Bösewicht Gul'dan. Garonas Wahnsinn scheint kein Thema zu sein, stattdessen sehen wir Lothars zärtliche Annäherung an die hübsche Halborcin. In einer Allianz-Rüstung avanciert Garona zu einer orcischen Jeanne d'Arc. Selbst Llanes Beerdigung mutet eher wie ein makabres Fest an, bei dem Sturmwind im Licht der aufgehenden Sonne erstrahlt.

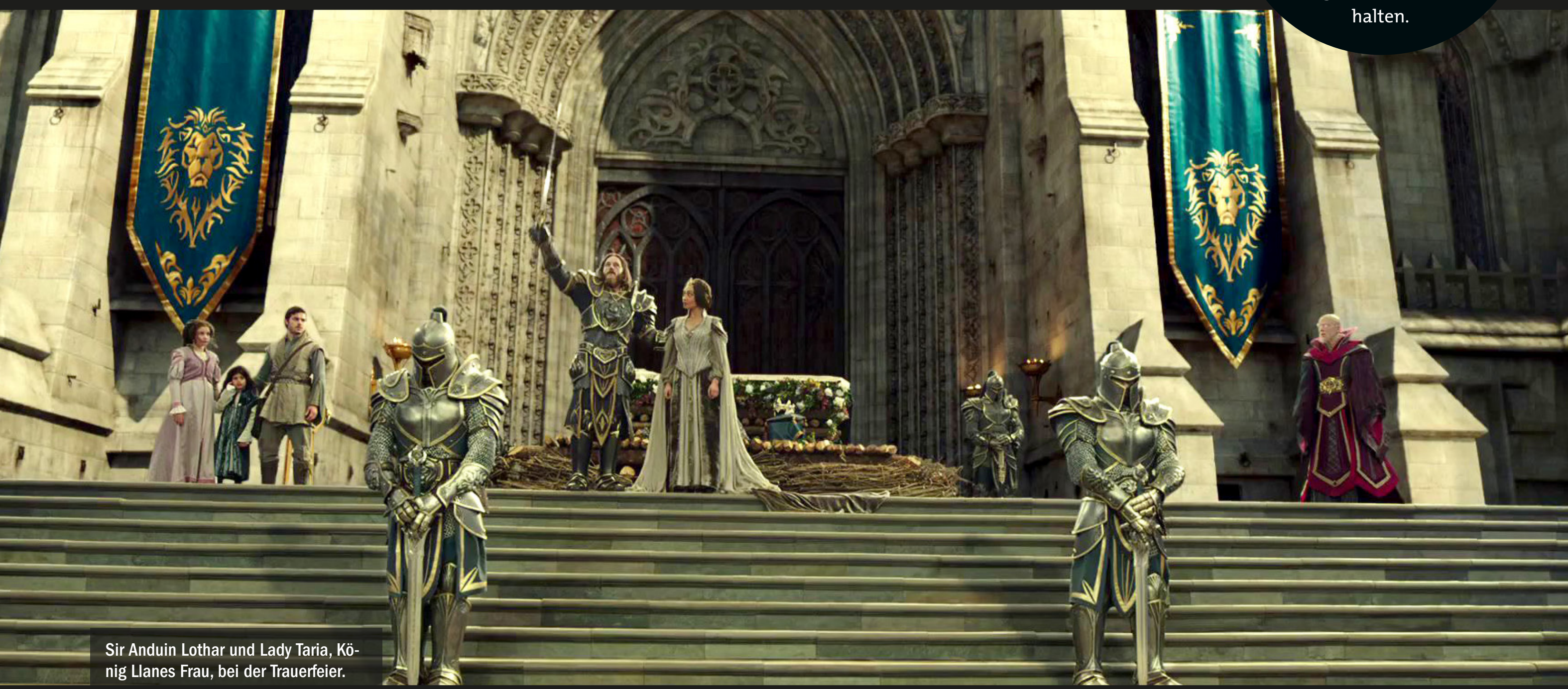
GESCHICHTE OHNE HAPPY END

Von Belagerung oder gar der Zerstörung der großen Hauptstadt gibt es in der Panorama-Ansicht keine Spur. Das ist absurd! Schließlich gab es in Warcraft Orcs & Humans kein Happy End. Deshalb wirkt der erste Trailer für die meisten eingefleischten Warcraft-Fans sehr befremdlich. Anscheinend wurden viele markante Stellen der Geschichte abgemildert, um den Film für die breite Masse leicht verdaulich zu machen. Gut, vielleicht ist es nach einem zweiminütigen Trailer noch zu früh, um über den Film zu urteilen. Trotzdem bin ich gespannt, wie viel von der ursprünglichen Warcraft-Geschichte am Ende übrig bleibt und ob der erste Warcraft-Film am Ende doch noch den düsteren Weg von Warcraft 1 einschlägt.

Die Geschichte der vier Hauptcharaktere des Films

VORSICHT SPOILER!

Achtung: Auch wenn der Film laut Chris Metzen Teile der Geschichte verändern soll, können unsere Porträts Spoiler bezüglich des Plots enthalten.



Sir Anduin Lothar und Lady Taria, König Llanes Frau, bei der Trauerfeier.

Sir Anduin Lothar

Sir Anduin Lothar, der Löwe von Azeroth, war der letzte wahre Nachkomme des alten Arathi-Geschlechts. Während des Ersten Krieges war er ein Meisterritter des Königreichs Azeroth (später als das Königreich Sturmwind bekannt) und während des Zweiten Krieges der Oberbefehlshaber der Armeen der Allianz von Lordaeron. Anduin Lothar wuchs zusammen mit dem späteren König Llane Wrynn und dem Wächter von Tirisfal, Medivh, am Hof von Sturmwind auf. Nach Erreichen der Volljährigkeit schloss er sich der Armee von Sturmwind an, wo er es schnell zu Ruhm und Ehre brachte. Er wurde Mitglied der königlichen Leibwache, anschließend zum Ritter geschlagen und führte als Anführer der Bruderschaft des Pferdes die Streitkräfte Sturmwinds an. Einige Jahre später öffnete sich das Dunkle Portal und die Horde fiel in die Ländereien Azeroths ein. Er kämpfte sowohl im sogenannten Ersten Krieg gegen die Horde (Thema des Films) als auch im Zweiten Krieg, in dessen Verlauf er, wie bereits erwähnt, starb. Außerdem war Lothar einer der Männer, die Medivh töteten. Der Magier und einstige Freund von Lothar war von Sargeras' Geist besessen und maßgeblich dafür verantwortlich, dass das Dunkle Portal geöffnet werden konnte. Er ist im Kampf gegen den Orc-Kriegshäuptling Orgrim Schicksalshammer am Fuße des Schwarzfelsens kurz vor dem Ende des Zweiten Krieges gefallen.



Anduin Lothar war einer der größten und angesehensten Krieger der Menschen.

König Llane Wrynn

Llane Wrynn war der Herrscher des Königreiches Azeroth während des Ersten Krieges. Er ist der Sohn von König Adamat III. Varian Wrynn, der derzeitige (im Spiel World of Warcraft: Warlords of Draenor) König der Menschen, ist sein Sohn und Prinz Anduin Wrynn, der in der kommenden World of Warcraft-Erweiterung Legion eine wichtige Rolle spielen wird, sein Enkel.

Llane verbrachte seine Kindheit mit Medivh und Anduin Lothar. Als Llane mit 13 Jahren das sogenannte „Alter des Aufstiegs“ erreicht hatte, das das Ende der königlichen Kindheit markiert, erhielt er den Titel „Prinz von Azeroth“. Sechs Jahre später griff die Horde Sturmwind erstmals an. Obwohl die erste Belagerung ab-


Durotan, der Häuptling der Frostwölfe, setzt alles daran, seinen Clan zu schützen.


Halborcin Garona gerät in Warcraft: The Beginning in einen Interessenkonflikt.

gewehrt werden konnte, markierte dies den Beginn des Ersten Krieges. Llane und seine Mutter wurden in der Abtei von Nordhain in Sicherheit gebracht, während der Vater als Anführer in die Schlacht gegen die Orcs zog. Ein Jahr später fiel König Adamat III, Llane wurde im Alter von 20 Jahren zum König von Sturmwind gekrönt und führte den Krieg gegen die Orcs fort. Trotz der brachialen Kampfkraft der Horde fühlte er sich in Sturmwind sicher – was sich als Fehler herausstellte. Die Orcs belagerten die Stadt und Llane wurde von der Doppelagentin und Halborcin Garona in seinem eigenen Palast ermordet. Ohne seine Führung konnte die Armee der Menschen nicht mehr standhalten und Sturmwind fiel.

Durotan von den Frostwölfen

Durotan war der Sohn des Häuptlings des Frostwolfclans, Garad, und seiner Frau Geyah. Durotans Ehefrau war Draka. Sein Sohn Go'el ist kein Geringerer als der spätere Orc-Held Thrall, der seinen Namen während seiner Zeit als Sklave der Menschen erhielt.

Seine Jugend verbrachte der Orc auf Draenor im Kreise seines Clans. In dieser Zeit lernte er auch seinen besten Freund, Orgrim Schicksalshammer, kennen. Diese Freundschaft war mehr als ungewöhnlich, da Orgrim dem Schwarzfelsclan angehörte und sich Orcs normalerweise nur innerhalb ihres Stammes befreundeten. Als Durotans Vater Garad während eines Kampfes gegen Oger und einen Gronn ums Leben kam, wurde Durotan der neue Häuptling des Frostwolfclans. Als einige Zeit später der von den Dämonen korrumpierte Hexenmeister Gul'dan den Orcs das Blut des Grubenlords Mannoroths zum Trinken anbot, verweigerten Durotan und die Frostwölfe dieses „Geschenk". Während sich also viele der Orcs in grünhäutige Bestien verwandelten, zogen die Frostwölfe unbesudelt durch das Dunkle Portal nach Azeroth. Da Durotan sich aber auch während des Ersten Krieges immer wieder gegen Gul'dan auflehnte, wurden er und sein Clan ins Exil geschickt.

Nach dem Krieg wollte Durotan seinen einstigen besten Freund Orgrim vor Gul'dans finsteren Machenschaften warnen. Dies gelang ihm zwar; auf dem Weg zurück zu seinem Clan wurden er und seine Frau Draka jedoch von Gul'dans Spionen ermordet.

Orgrim Schicksalshammer

Orgrim Schicksalshammer war der Kriegshäuptling der Horde und der Häuptling des Schwarzfelsclans zum Ende des Ersten Krieges und während des gesamten Zweiten Krieges. Sein Vater war Telkar Schicksalshammer, der erste Träger der berühmten Waffe „Schicksalshammer".

Er verbrachte seine Jugend wie auch Durotan, der sein bester Freund war, in Draenor. Später verweigerte auch er das Dämonenblut, kämpfte aber dennoch loyal an der Seite seines Kriegshäuptlings Schwarzfaust im Ersten Krieg. Nach diesem Krieg begann er an Schwarzfaust zu zweifeln, ermordete ihn und übernahm selbst die Führung der Horde. Während des Zweiten Krieges tötete er Anduin Lothar.

Den Krieg selbst aber verlor die Horde, nachdem Gul'dan und die von ihm geführten Streitkräfte Orgrim im Stich ließen. Schicksalshammer wurde gefangen genommen, konnte aber fliehen und wurde zum Einsiedler. Erst als er von einem jungen und ehrgeizigen Orc namens Thrall hörte, der die in Internierungslagern eingesperrten Orcs befreien wollte, schloss er sich wieder seinem Volk an und kämpfte an der Seite von Thrall – dem Sohn seines einstigen besten Freundes. Orgrim fiel bei einem Angriff auf eines der Lager und vererbte Thrall sowohl seine Rüstung als auch seine legendäre Waffe, den Schicksalshammer, und ernannte ihn mit seinem letzten Atemzug zum neuen Kriegshäuptling der Horde. **VM**


König Llane sieht sich mit der Invasion der Orc-Horde konfrontiert und muss handeln.

WORLD OF WARCRAFT

Legion

INHALT

ANGESPIELT!

DIE ARTEFAKTWAFFEN

Im Sommer 2016 erscheint World of Warcraft: Legion und damit die legendären Artefaktwaffen und die neue Heldenklasse, der Dämonenjäger. Wir haben uns beides ganz genau für euch angeschaut.

World of Warcraft: Legion wurde zwar bereits im vergangenen Sommer auf der Gamescom angekündigt, auf Blizzards hauseigener Messe bekamen wir aber noch mal jede Menge Informationen um die Ohren gehauen und mittlerweile ist auch die Beta offiziell gestartet und bringt uns täglich neue Erkenntnisse.

Die zwei wichtigsten Neuerungen der sechsten Erweiterung sind ohne Frage die legendären Artefaktwaffen sowie die neue Heldenklasse, der Dämonenjäger. Letzteren haben wir auf Herz und Nieren getestet und erzählen euch auf den kommenden Seiten, ob er sich wirklich heldenhaft präsentiert. Dabei müssen wir uns leider auf die Spezialisierung Verwüstung beschränken, denn nur der Schadensausteiler ist derzeit auf den Test-Servern spielbar. Auch die Artefaktwaffen haben wir uns allesamt reingezogen und wir zeigen euch, welche Klasse sich worauf freuen darf.

Natürlich bietet Legion noch deutlich mehr. Die Berufe werden mal wieder überarbeitet und World of Warcraft bekommt endlich einen Kleiderschrank. Darin werden sämtliche Gegenstände zur Transmogrifikation gespeichert, die wir im Laufe unserer Heldenkarriere an uns binden. Wir müssen hübsche Ausrüstungsgegenstände nicht mehr ewig aufbewahren, sondern können jederzeit auf deren Aussehen zurückgreifen. Zudem legen die Entwickler in Legion wieder mehr Wert auf 5-Spieler-Instanzen und so erwarten uns zum Start der Erweiterung neben zwei neuen Schlachtzügen insgesamt neun Dungeons. Als Ersatz für unsere Garnison, die wir auf Draenor zurücklassen, bekommen wir die Ordenshallen. Diese werden unser neues Zuhause, denn immerhin sind wir durch den Erhalt der Artefaktwaffe zum Anführer unserer Klasse aufgestiegen. Hier bekommen wir Aufträge und schicken unsere Champions auf gefährliche Missionen, was ziemlich ähnlich wie das Anhänger-System in WoD klingt. Allerdings sollen wir keine Horde gesichtsloser Diener umherschicken, sondern nur wenige spezialisierte Helden.

„MIT DEN ARTEFAKTWAFFEN KOMMEN AUCH KLASSENQUESTS“

Tom Chilton, Lead Game-Designer

Die meisten Funktionen sind in der frühen Beta derzeit nur sehr eingeschränkt spielbar. Wir werden uns alle Features in den kommenden Wochen natürlich genau anschauen und ausgiebig darüber berichten.

JETZT SCHON VORBESTELLEN? KLAR, ES LOHNT SICH!





Ihr könnt die neue WoW-Erweiterung derzeit bereits vorbestellen und dafür gibt es natürlich wieder verschiedene Boni und Vorteile.
Bei einer Vorbestellung erhaltet ihr vorzeitigen Zugriff auf die neue Heldenklasse, den Dämonenjäger, den ihr eine Woche eher erstellen dürft als andere Spieler. Außerdem ist im Paket ein Boost auf Stufe 100 enthalten, den ihr als Vorbesteller sofort einsetzen könnt, sofern ihr nicht mehr auf Legion warten möchtet. Natürlich stehen auch Vorbestellern verschiedene Ausführungen der digitalen Version von Legion zur Verfügung.
Die Standard-Edition wird laut dem Shop 44,99 Euro kosten, die Digitale Deluxe-Edition schlägt mit 59,99 Euro zu Buche. Damit rechnet Blizzard die Preise nicht 1:1 um, sondern hält sich an die Wechselkurse. Sofern ihr euch für die Deluxe-Variante entscheidet, bekommt ihr natürlich noch digitalen Swag obendrauf. Mit der Deluxe-Edition erhaltet ihr zusätzlich:

- Der Teufelspirscher der Illidari (Reittier - World of Warcraft)
- Knurps (Haustier - World of Warcraft)
- Teufelspirscher (Haustier - Heroes of the Storm)
- Starcraft 2 - Porträts
- Diablo 3 - Fügel des Verräters

Mehr Infos findet ihr unter **www.buffed.de/Vorbesteller**

Per Doppelsprung direkt ins Herz gespielt!

Wir verraten euch, wie sich die neue Heldenklasse spielt und was sie so besonders macht.





Über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten. Obwohl ...

Uuuuh, Dämonenjäger, uuuuuuh! Müsste ich Blizzards neueste und gefühlt viele Jahre überfällige Klasse in einem Satz beschreiben, dann würde sich der wie folgt lesen: Der Dämonenjäger ist das Ergebnis eines Seitensprungs zwischen einem Schurken, einem Hexer und einem Jäger. Letzterer spendiert 50 Prozent des Klassennamens, die Ressource sowie die dazugehörige Aufbaumechanik. Der Schurke kümmert sich um die Klamotten und der Hexer um den Look. Uuuuh, Dämonenjäger, uuuuuuuuuuuuuhhhh!

Aller Anfang ist simpel

Die Reise der Illidari beginnt in Mardum und zwar auf Charakterstufe 98; bis auf ein paar Basis-Fähigkeiten wie den Doppelsprung, Spielereien wie die Spectral Sight und zwei essenzielle Grundattacken seid ihr nackt. Und das ist auch so gewollt, immerhin ist das Startgebiet der gehörnten Glevenschleudern wie ein Tutorial aufgebaut, in dessen Verlauf ihr eure wichtigsten Fähigkeiten Schritt für Schritt dazuverdient. Das ist jetzt so und wird sich auch im fertigen Legion nicht ändern. Nachvollziehbar, immerhin handelt es sich beim Dämonenjäger um eine Heldenklasse, die – anders als beispielsweise der auf Level 1 startende Mönch – beinahe 100 Stufen geschenkt bekommt und so mit einem ganzen Schwall an Fähigkeiten über-

DIE MERKMALE DES DÄMONENJÄGERS

Was die Fähigkeiten betrifft, schrauben die Entwickler natürlich noch an Werten und Zahlen, deswegen findet ihr hier eine allgemeine Übersicht zu den Merkmalen der neuen Heldenklasse.

DIE WAFFEN DER NEUEN HELDENKLASSE

Der Dämonenjäger kämpft immer, egal ob als Tank oder als Haudrauf, mit zwei Einhandwaffen. Aus sechs Waffengattungen könnt ihr eure Totmacher wählen: Kriegsgleven, Dolche, Faustwaffen sowie einhändige Äxte, Streitkolben und Schwerter.

METAMORPHOSE

Die Art der Spezialisierung ist entscheidend für eure Metamorphose. Der Dämonenjäger verfügt über zwei Fähigkeitenbäume: Rachsucht und Chaos. Seid ihr ein Rachsucht-Dämonenjäger, verwandelt ihr euch in einen wuchtigen, breiten und behäbigen Dämon mit chaosgeladenen Kristallen statt Flügeln auf dem Rücken. Wuchtig und breit? Genau, das ist eine Tank-Spezialisierung! Dämonenjäger, die sich auf Rachsucht spezialisieren, kämpfen ohne Schild und in Dämonenform verwenden sie wertvolle Auren zur Unterstützung der Gruppe.

DIE BESONDERHEITEN DES DÄMONENJÄGERS

Nur Blutelfen und Nachtelfen dürfen Dämonenjäger sein. Klar, passt es doch nur so in die Geschichte der World of Warcraft – ein Taure mit zwei verschiedenen Hörner-Arten sähe gelinde gesagt auch extrem dämlich aus.



Diese roten Sphären links und rechts sind Seelen besiegter Feinde. Nehmt ihr die auf, heilt ihr euch. Handelt es sich allerdings um Seelen besiegter Dämonen, erhöhen die roten Batzen (auch) eure Angriffskraft.



Noch ganz schön leer ist er, der Talentbaum des Dämonenjägers – hoffentlich gibt's bald mehr zu testen!

schüttet wird! Ebenfalls interessant: Ihr startet, zumindest in der Beta (und das wird wohl auch so bleiben), mit der Verwüstungs-, also der Schadensausteiler-Spielweise; kurz vor Ende der ersten Tutorial-Hälfte hätten wir uns dann entscheiden können, ob wir weiter als Verwüster oder doch lieber als Rachsucht-Dämonenjäger durch die Lande ziehen und unser erstes Artefakt verdienen wollen.

Hüpfen, hüpfen, gleiten

Die ersten Meter sind wir nicht gelaufen, nein! Wir sind gehüpft! Mit Doppelsprüngen. Und dann haben wir in der Luft noch ein drittes Mal auf die Leertaste gedrückt und mit Entzücken festgestellt, dass unser Dämonenjäger so die serienmäßig mitgelieferten Ozzy-Batman-Halloween-Ingi-Gleiter-Schwingen am Rücken ausfährt, um damit ein Stück weit durch die Luft zu schweben. Das ist so simpel, aber gleichzeitig derart spaßig, dass wir noch vor unserem Smalltalk mit dem ersten Questgeber locker eine Viertelstunde wie junge Zicklein durch Mardum getollt sind. Dann haben wir den Fel Rush für uns entdeckt, bei dem es sich im Grunde um absolut nichts anderes handelt als das Anstürmen des Kriegers. Euer Illidari rast dabei auf gerader Linie auf einen Gegner zu, den ihr im Ziel habt und steckt dabei alle Feinde, die sich auf ebendieser Geraden befinden, in Brand.

Stellt euch Fel Rush wie das Rollen der Mönche vor. Denn auch Fel Rush besitzt mehrere Aufladungen, nämlich standardmäßig zwei bei einer Abklingzeit von zehn Sekunden pro Einsatz. Auch wenn wir uns jetzt schon dabei sehen, wie wir von Zügen, Schiffen, Klippen oder sonstwo herunterfallen – für ordentlich Mobilität ist gesorgt, wie es scheint allerdings nur für Verwüstungs-Dämonenjäger. Diesen Schluss legt (derzeit) zumindest ein Blick in die Fähigkeitenliste des „DH"-Tanks nahe, in der zwar der Doppelsprung und Gleiten, nicht aber der Fel Rush aufgelistet sind. Das kann dem frühen Stadium geschuldet oder auch einfach Absicht sein. Und nur zur Erinnerung/zum Vergleich: Mönch-Tanks besitzen beispielsweise auch keinen Fliegenden Schlangentritt, sind bewegungstechnisch also eingeschränkter als ihre Windläufer-Kollegen! Wie dem aber auch sei, erwähnenswert sei an dieser Stelle zudem, dass Fel Rush zu den Fähigkeiten zählt, die euch keine Ressourcenpunkte kosten. Yeah, Spam!

So … viel … Zorn!

Wie jede andere Klasse benötigt auch der „Demon Hunter" eine Ressource, mit der er seine Fähigkeiten bezahlt. Diese Ressource, dargestellt im violett leuchtenden Balken, nennt sich „Fury" – also Wut, genau wie beim Krieger. In ihrer Beschaffenheit beziehungsweise der Art der Herstellung ähnelt die Wut der Illidari aber eher dem Fokus des Jägers. Anders als bei Jägern, Mönchen oder Schurken verfügt der Dämonenjäger (zumindest aktuell) über keinerlei automatische Ressourcenregeneration. Punkte gibt's (nur für den Einsatz von Demon's Bite (20 bis 30 Punkte pro Schlag) beziehungsweise über Hateful Strikes im Fall der Tanks (30 bis 40 Punkte pro Schlag); bei beiden Attacken handelt es sich um Sofortangriffe ohne Abklingzeit. Auf eine Wirkzeit wie bei Kobra- oder Zuverlässigen Schüssen des Jägers wird also verzichtet. Und da ihr eure Wut nicht wie Mönche, Schurken oder Druiden zuerst in Chi oder Combopunkte umwandeln müsst, stehen die beiden Ressourcenerzeuger entsprechend immer zur Verfügung! Die prinzipielle Rotation fällt demnach simpel aus: Habt ihr keine Wut, baut ihr mit Demon's Bite/Hateful Strike welche auf. Habt ihr Wut, haltet ihr euch an eine Prioritätenliste, von der wir aber logischerweise selbst noch nicht wissen, wie sie am Ende aussehen wird.

> SCHON GEWUSST? DÄMONENJÄGER VERURSACHEN CHAOSSCHADEN!"
>
> *… sagt zumindest die Meisterschaft Dämonische Präsenz im Charakterfenster.*

Wertevorstellungen

Betrachtet man die einzelnen Attacken der Schadensspezialisierung genauer, kann man zumindest eine Tendenz erkennen: Tempo beispielsweise wirkt, gemessen an den bisher verfügbaren Fähigkeiten, beinahe komplett nutzlos; steigen würde durch die höhere Angriffsgeschwindigkeit lediglich die Frequenz automatischer Attacken. Über eine reguläre automatische Wut-Erzeugung, die ebenfalls von höherem Tempo profitieren könnte, verfügt der Dämonenjäger nicht. Im Talentbaum auf Stufe 100 findet sich jedoch das passive Talent Demon Blades, das einerseits dafür sorgt, dass eure Auto-Hits zusätzlichen Schattenschaden anrichten UND andererseits Wut erzeugen. Die Krux an der Geschichte: Das Talent ersetzt Demon's Bite – Wut-Erzeugung ist also nur noch über automatische Schläge möglich und ein ordentlicher Tempo-Wert somit spielentscheidend!

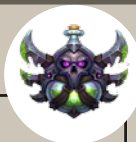
Einen äußerst vielversprechenden ersten Eindruck hinterlässt kritischer Trefferwert. Klar, große Schadenszahlen gefallen jedem! Fast genauso wichtig, wenn nicht sogar wichtiger, sind etwaige Zusatzeffekte, die eine Fähigkeit dank verursachter „Krits" auslösen kann. An der Stelle rückt direkt euer wahrscheinlich wichtigster Wut verzehrender Angriff ins Scheinwerferlicht: der Chaos Strike. Der verbraucht bei jedem Einsatz 40 Punkte Wut. Nach spätestens zwei Chaosschlägen müsste der Dämonenjäger also mindestens einen Demon's Bite unterbringen, um mit einem weiteren Chaos Strike nachzusetzen – es sei denn, der Schlag trifft kritisch. Dann nämlich werden euch die 40 Punkte Wut erstattet. Die „Rechnung" ist eine entsprechend einfache: Je höher eure kritische Trefferchance, desto öfter gibt's Wut zurück. Je mehr Wut ihr habt, desto seltener müsst ihr zum schwächeren Demon's Bite greifen und desto öfter setzt ihr Chaos Strikes ein. Und das wiederum sorgt unterm Strich für deutlich höheren Gesamtschaden. Bäm! Meisterschaft hingegen erhöht (momentan) prozentual sämtlichen Schaden sowie eure Bewegungsgeschwindigkeit und gerade Letztere nicht zu knapp. **NB**

Legendäre Waffen für legendäre Helden!

Von schön bis hässlich, von düster bis kitschig – alle 36 Artefakte auf einen Blick.

Ist schon irgendwie ein klein wenig schizo: Auf der einen Seite sind die Leute genervt, wenn bereits vor Erscheinen einer Erweiterung jedes noch so kleine Detail bekannt ist. Auf der anderen Seite zerbrach sich die Community nach der Erstankündigung von Artefakten oder auch Ordenshallen allein über diese Features im Akkord die Köpfe. Sind Artefakte cool? Wenn ja, warum? Und wenn nein, warum nicht? Wie funktioniert das mit den Skill-Bäumen? Und was zum Teufel ist eigentlich mit all den Klassen wie Priestern oder Hexern, von deren Waffen noch nicht einmal eine einzige bekannt gegeben wurde? Nun, die Blizzcon schaffte Abhilfe – glasklar, dass wir euch in unserem Artefakt-Kompendium eine entsprechend umfangreiche Übersicht liefern. Zumindest über die Optik.

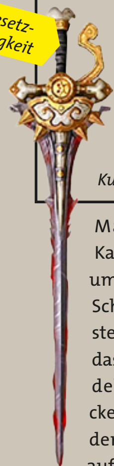
SCHURKE



TÄUSCHUNG
Reißzähne des Verschlingers

MEUCHELN
Schreckensklingen

GESETZLOSIGKEIT
Kummer und Qual



Mal ganz davon abgesehen, dass die Kampf-Spielweise mit Legion in Gesetzlosigkeit umbenannt wird, stechen auch die Säbel des Schwertkämpfers aus dem Sammelsurium an stechenden Klingen hervor. Gut, vielleicht nicht das Grundmodell, sondern eher alternative Modelle wie die Florett-Variante der Schreckensklingen. Die sind sicherlich nicht nach jedermanns Geschmack, aber ausgefallen und auf ihre Art neu sind sie für WoW-Verhältnisse allemal. Zumindest ausgefallener als die Dolche, die es so gefühlt schon tausende Male gab.





HEXENMEISTER

ZERSTÖRUNG
Szepter des Sargeras

GEBRECHEN
Ulthalesh, Sense der Totenwinde

DÄMONOLOGIE
Schädel der Man'ari

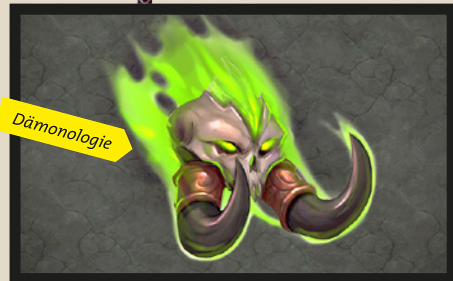
Für passionierte Hexenmeister und all die, die es mit Legion vielleicht noch werden, war die Blizzcon ein wahrer Segen – bis zu diesem Zeitpunkt nämlich tappten Zerstörer, DoT-Schleudern und Dämonologen bezüglich ihrer Bewaffnung tutto kompletto im Dunkeln. Welche dämonischen Superwaffen gibt's also?

Dann die Enthüllung: Für Ulthalesh, die Sense der Totenwinde, müssen Gebrechen-Hexer beispielsweise in den gleichnamigen Gebirgspass der Totenwinde reisen – das düster-gruselige Tal, in dem Medivhs berühmt-berüchtigter Magierturm Karazhan steht. Damit aber nicht genug: Eure Jagd nach dem Artefakt führt euch nicht nur zu einer der wohl legendärsten und beliebtesten Raid-Instanzen aller Zeiten, sie führt euch auch in deren Untergrund! Richtig, in die Katakomben, in die sich schon vor zig Jahren unzählige Magier hineinzublinzeln versuchten.

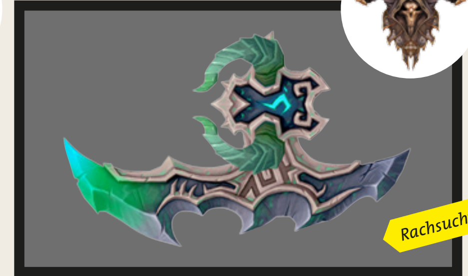




Die Sense war einst ein Geschenk Sargeras' an Azeroths erste Nekrolythin Satiel.



DÄMONENJÄGER





RACHSUCHT
Zwillingsklingen des Betrügers

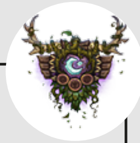
VERWÜSTUNG
Kriegsklingen der Aldrachi

Dämonenjäger besitzen nur zwei Spezialisierungen, also bekommen die gehörnten Neuzugänge auch nur zwei verschiedene Artefaktwaffen spendiert – eine für Rachsucht-Tanks, die andere für Verwüstungs-Schadensausteiler. Dass es sich bei beiden Mordwerkzeugen um Gleven handelt, darauf wärt ihr wahrscheinlich auch selbst gekommen ... wir wollten's halt mal gesagt haben. Moggende Dämonenjäger schauen natürlich dumm aus der Wäsche: Während andere Klassen ihre Artefakt-Waffen mit alternativen Schwertern, Schilden, Kolben und Bögen „übermalen" dürfen, müssen sich die Illidari mit den vorhandenen Skins und Farben zufriedengeben. Aber immerhin punkten die Waffen ebenfalls mit einer Hintergundgeschichte. Die Kriegsklingen der Aldrachi etwa: Kil'jaeden höchstpersönlich hatte seine Hände im Spiel beim Tod des Champions der Aldrachi und nahm danach diese wertvolle und wunderschöne Klinge an sich, um sie danach der einzigen Dämonenjägerin zu schenken, die sich aus freien Stücken der Legion anschloss.



Zwillingsklingen des Betrügers
Einfach wunderschön! Einst gehörten die Gleven dem Dämonenjäger Varedis Teufelsseele.

DRUIDE



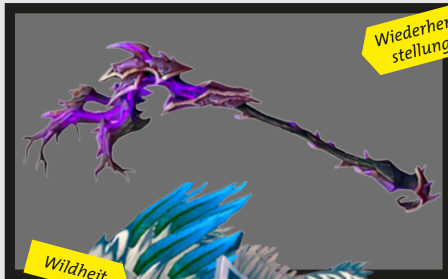
GLEICHGEWICHT
Sichel von Elune

WILDHEIT
Fänge von Aschenmähne

WIEDERHERSTELLUNG
G'Hanir, der Mutterbaum

WÄCHTER
Ursocs Klauen

Was dem Dämonenjäger fehlt, kriegt der Druide dank vierter Spielweise obendrauf – die zwei Klassen ergänzen sich also quasi perfekt (vor allem das Layout freut sich!). Gerade Bären und Katzen frohlocken: Dass sich die angelegten Artefakte auf das äußere Erscheinungsbild der Aggro-Karnivoren auswirken werden, war ja schon zur Gamescom bekannt. Da aber selbst Druiden, die sich für diese Spielweisen entschieden haben, nicht ständig verwandelt herumrennen, sind die angelegten Waffen – ein Paar Dolche sowie zwei dicke Bärenpranken – auch in humanoider Form zu sehen. Sehr schön und vor allem sehr wild!



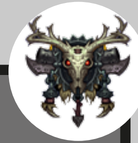


Aschenmähne ließ ihr Leben im Kampf gegen die Legion.





JÄGER



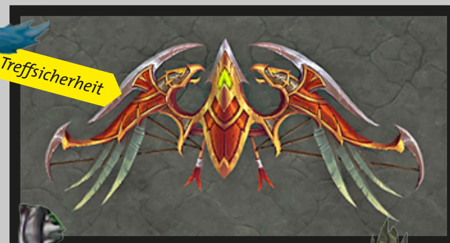


TIERHERRSCHAFT
Titanenblitz

ÜBERLEBEN
Fangklaue, Speer der wilden Götter

TREFFSICHERHEIT
Thas'dorah, Erbstück von Haus Windläufer

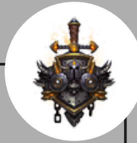
Mit der Ankündigung des zur Gamescom noch Adlerspeer genannten Artefakts für Überlebens-Jäger verriet Blizzard dem aufmerksamen Zuhörer bereits, dass dem Trapper ein Umbau vom Fern- zum Nahkämpfer bevorsteht. Und inzwischen hat das wahrscheinlich auch der letzte Waidmann mitbekommen. Was sich die Jäger von Welt stattdessen noch immer fragen (und so schnell wohl auch nicht beantwortet bekommen), ist, warum ausgerechnet Tierherrscher zu einer Schusswaffe greifen, die a) nach dem Ergebnis eines Seitensprungs zwischen Rubikwürfel und Elekk aussieht und b) rein aus Gründen der Präzision deutlich besser beim Treffsicherheits-Jäger aufgehoben wäre. Muss man nicht verstehen. Ist ja Fantasy ...!





Noch vor wenigen Wochen hieß die Lanze Adlerspeer.

KRIEGER

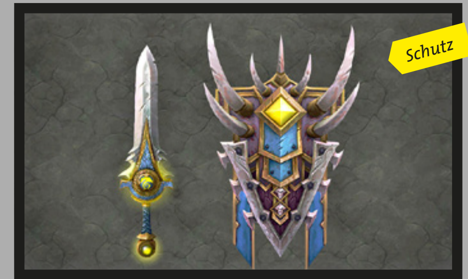


SCHUTZ
Schuppe des Erdwächters

FUROR
Kriegsschwerter der Valarjar

WAFFEN
Stromkar, der Kriegsbrecher

Die Artefakte der Platte tragenden Wochenendschläger sind laut (gefühlt) einhelliger Meinung in den Foren die mit Abstand ... langweiligsten! So ganz von der Hand zu weisen ist diese Behauptung nicht. Aber hey, immerhin haben die Krieger in den Schurken anständige Leidensgenossen gefunden – beide Klassen nehmen sich beim Heulen an den Händen und beinahe, wirklich nur beinahe, könnte man so etwas wie Mitleid empfinden. Ob es tatsächlich so schlimm um die Klingen und Schilde des Kriegers steht? Macht euch doch einfach selbst ein Bild. Und selbst wenn euch keines dieser Modelle gefällt – vielleicht seid ihr ja mit einem der alternativen „Outfits" zufrieden, die in Legion noch auf euch warten werden!





Einst geführt von König Thoradin, Meisterstratege und Kriegsherr.



Dieses Schwert nutzten einst die sturmgeschmiedeten Valarjar,



MAGIER

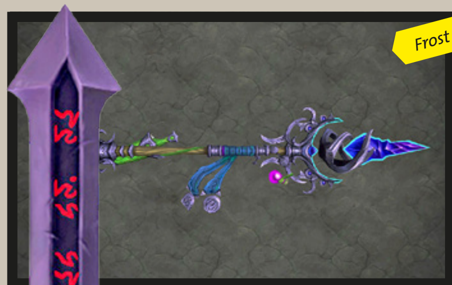


FEUER
Felo'melorn

FROST
Schwarzfrost

ARKAN
Aluneth, Großstab der Magna

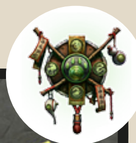
Die Waffen der Magierzunft sind nicht zwingend eine optische Wucht, dienen aber immerhin mit einer geschichtsträchtigen Vergangenheit. Schwarzfrost und Aluneth etwa wurden von ihren Trägern Alodi und Aegwynn – zwei Wächtern von Tirisfal – in diversen Kriegen, unter anderem auch gegen die Brennende Legion, auf Verlässlichkeit geprüft. Felo'melorn hingegen wurde zwar von weniger herzlicher Prominenz geführt, kann jedoch sogar ein Stelldichein mit Frostgram, der seelenverschlingenden Klinge des Lichkönigs, vorweisen. Wohin euch all eure Reisen letztlich führen werden, ist noch nicht so ganz raus – Feuer-Magier dürfen sich aber schon mal ein Ticket nach Nordend ziehen. Besonders toll sind auch hier wieder die einzlnen Hintergrundgeschichten, die besonders Lore-Kenner verzücken dürften. Wie etwa Aluneth, der bis dato der einzigen weiblichen Wächterin von Tirisfal gehörte – und in Legion dann euch!





Die Klinge mit dem Namen „Flammenstoß" ist seit Ewigkeiten im Besitz der Sonnenwanderer.

MÖNCH





WINDLÄUFER
Fäuste der Himmel

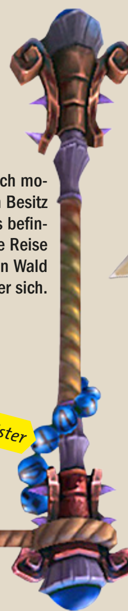
NEBELWIRKER
Sheilun, Stab der Nebel

BRAUMEISTER
Fu Zan, Gefährte des Wanderers

Mönche dürften in Legion eine der Klassen sein, die sich nur wenige Gedanken darum machen müssen, ob Gott und die Welt mit derselben Waffe durch die Gegend rennen. Egal ob Braumeister-Tank, heilender Nebelwirker oder Schellen verteilender Windläufer – Mönche sind die mit Abstand am seltensten gespielte Klasse in ganz WoW. Und spätestens mit der Einführung des Dämonenjägers als viertem Lederträger dürfte die Zahl noch weiter schrumpfen. Sei's drum – zwar mögen die Artefakte nicht die ausgefallensten sein und gerade Nahkämpfer beschweren sich über Blizzards Entscheidung für Faustwaffen, es hätte aber auch wie beim Krieger kommen können! ;-)

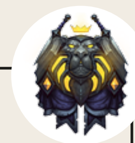


Der Stab gehörte einst Pandarenkaiser Shaohao. Dieser erhielt die Waffe nach Abschluss von Prüfungen.



Der Stab, der sich momentan im Besitz des Ho-zen-Königs befindet, hat eine lange Reise aus dem Fu Zan Wald hinter sich.

PALADIN



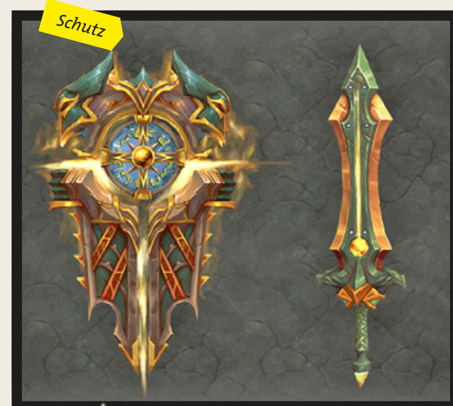
HEILIG
Die Silberne Hand

VERGELTUNG
Aschenbringer

SCHUTZ
Hüter der Wahrheit

Als Blizzard die Artefaktwaffen das allererste Mal erwähnte, taten die Entwickler das anhand einer Waffe, die legendärer nicht sein könnte. Eine Klinge, um die sich unzählige Mythen ranken und von der es einst sogar eine verderbte Version im Spiel gab – unglaublich selten und demnach unglaublich begehrt! Die Rede ist natürlich vom Aschenbringer. Und genau wie im Fall des Schicksalshammers oder jeder anderen legendären Waffe, die momentan eigentlich noch einen Besitzer hat, stellt sich – angesichts der Tatsache, dass uns die Dinger bald gehören – die Frage: Was passiert mit den Jungs und Mädels? Kratzen die alle ab? Oder sind die plötzlich alle mit Heulen beschäftigt und können die Dinger deshalb nicht mehr halten?

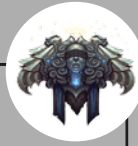






Der Aschenbringer, geschmiedet von Magni Bronzebart, ist eine der von der Geißel am meisten gefürchteten Waffen.

PRIESTER

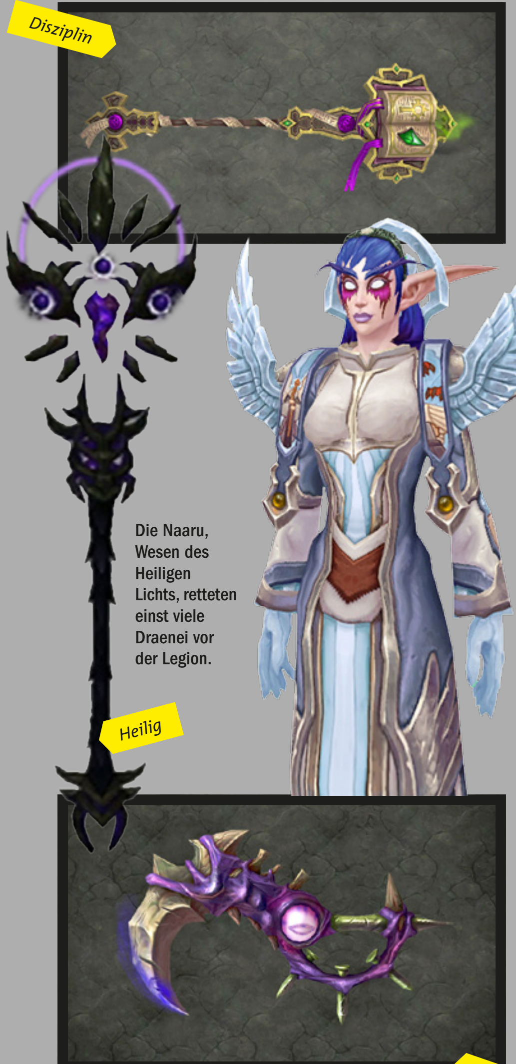


DISZIPLIN
Zorn des Lichts

HEILIG
Tu'ure, Fanal der Naaru

SCHATTEN
Xal'atath, Klinge des schwarzen Imperiums

Führt man sich die Geschichte der drei Artefaktwaffen des Priesters zu Gemüte, stellt man schnell fest, dass all diese Stäbe und Dolche eine äußerst traurige, bizarre oder gar furchteinflößende Vergangenheit haben. Und auch wenn es vielleicht komisch klingt: Das ist gut so! Sehr viele der Artefakte (nicht alle!) spiegeln die Fantasy-Hintergründe der einzelnen Klassen und natürlich Spielweisen äußerst gut wider. Ein von Leerenenergie und Geistern durchströmter Opferdolch für Schatten-Priester, mit dem weiß Gott wie viele Lebewesen seziert wurden? Makaber, aber genau richtig! Friede, Freude, Eierkuchen war gestern – heute steht die Legion vor der Tür und will uns an den Karren fahren. Und dass auch die Helden mit der weißesten Weste – oder Klassenfarbe! – Leichen im Keller haben, sollte spätestens dann auch den letzten Zweiflern klar werden. Schicke Dinger!



Die Naaru, Wesen des Heiligen Lichts, retteten einst viele Draenei vor der Legion.

SCHAMANE



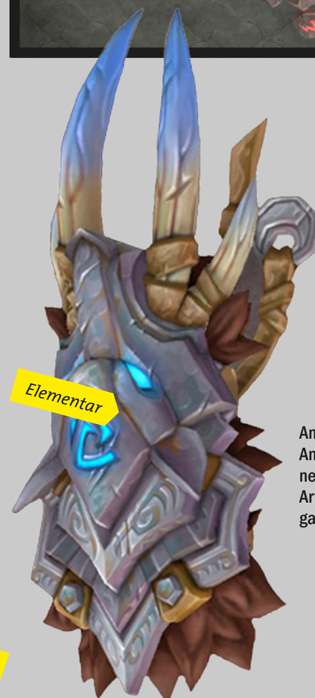
VERSTÄRKUNG
Schicksalshammer

ELEMENTAR
Die Faust des Ra-Den

WIEDERHERSTELLUNG
Azsharas Szepter

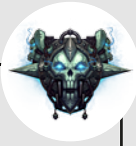
Der Schicksalshammer war neben dem Aschenbringer eines der ersten Artefakte, die Blizzard bereits bei der Legion-Präsentation auf der Gamescom enthüllte. Und selbst wer lore-technisch ganzjährig hinter dem Mond lebt, dürfte inzwischen mitbekommen haben, dass diese Waffe derzeit in Thralls Besitz ist. Ja, der Thrall. Die weichgespülte Grünhaut, die uns seit mehreren Add-ons immer wieder die „Kills" klaut! Der Thrall, der uns seit Cataclysm die Drecksarbeit machen lässt, um am Ende den edlen Retter in der Not zu spielen und sich mit unseren Lorbeeren zu schmücken. Aber mal abgesehen davon: Was muss einem derart wichtigen Charakter widerfahren, dass er sich von einer so mächtigen Waffe trennt, um sie unseren Helden zu überlassen? Steht es wirklich so schlimm um Azeroth?





Aman'Thul, der Anführer der Titanen, erschuf dieses Artefakt und übergab es an Ra-Den.

TODESRITTER

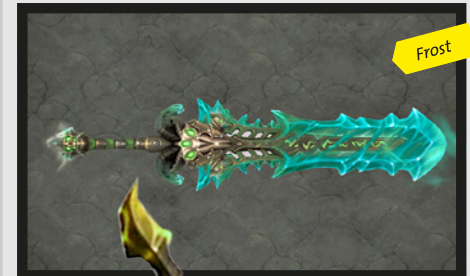


FROST
Eisbringer und Frosträcher

UNHEILIG
Apokalypse

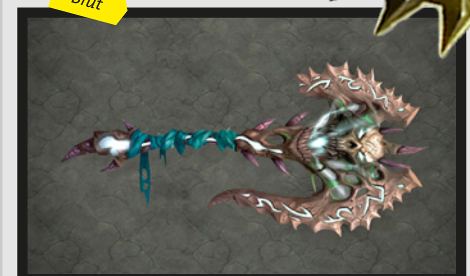
BLUT
Schlund der Verdammten

Da haben sich einige Vertreter der untoten Zunft wohl ein wenig zu früh gefreut, als das Wörtchen ‚Frostgram' erstmals in Verbindung mit den Artefakten des Todesritters fiel. Für alle, die es (noch) nicht mitbekommen haben: Nein, Frostgram gibt es nicht, jedenfalls nicht in der Form, in der Arthas den Seelen-Akku führte. Wie auch, das Ding ist kaputt – zersprungen in tausende Teile, aus denen wir uns eben zwei neue Schwerter herstellen. Wie man Eis schmiedet, ist uns zwar unklar, aber hey – was wissen wir schon vom Schmieden! Unterm Strich ist das auch Nebensache, denn eines haben sämtliche Artefakte des Todesritters gemeinsam: Sie spiegeln den Stil der dunklen Rittersleut unglaublich gut wider. Allein die düsteren Totenkopfornamente sorgen für eine tolle Optik. Und der Name Apokalypse ... na, der sagt eh schon alles!





Die dunklen Reiter entrissen dieses Artefakt einst einem unheilbringenden Magier aus Tirisgarde.





BLACK DESERT

Termin: Erstes Quartal 2016 für PC
Genre: Online-Rollenspiel

Black Desert ist eine Augenweide: Das MMORPG von Black Pearl überzeugt durch die technisch beste Optik im Genre, ein aktives Kampfsystem und einen starken PvP-Fokus.

Was spielt ihr 2016?

Im neuen Jahr erscheint nicht nur die neue WoW-Erweiterung Legion. Es kommen auch noch andere spannende Titel für Spielefans. Diese Neuerscheinungen müsst ihr 2016 im Auge behalten.

Für Fans von Online-Rollenspielen stehen im kommenden Jahr eher wenige große Überraschungen an: natürlich die neue WoW-Erweiterung – ansonsten gibt es im Westen nicht viel Neues. Mit Spannung erwartet werden vor allem asiatische MMOs wie Black Desert und Blade & Soul, aber auch das Indie-Sandbox-MMO Albion Online hat bereits eine eingeschworene Fangemeinde. Sofern ihr mal keine Lust auf Mitspieler habt, zockt doch einfach mal wieder ein gutes Singleplayer-Spiel. Im neuen Jahr stehen mit Dark Souls 3 oder Mass Effect: Andromeda zwei Kracher in den Startlöchern, die euch die Wartezeit auf ein neues AAA-MMORPG versüßen – sofern es so etwas noch geben wird. Um Everquest Next ist es leider beunruhigend still geworden. **MBF**



DAY OF THE TENTACLE HD

Termin: März 2016 für PC, Playstation 4 und PS Vita
Genre: Adventure

Lange bettelten die Fans nach einer HD-Umsetzung des legendären Adventures Day of the Tentacle. Double Fine hat die Gebete endlich erhört und liefert im März die HD-Version.



DARK SOULS 3

Termin: 12. April 2016 für PC, Playstation 4 und Xbox One
Genre: Action-Rollenspiel

Im April darf wieder gestorben werden! Das knüppelharte Action-Rollenspiel Dark Souls geht in die dritte Runde und soll in Sachen Schwierigkeit locker mit den Vorgängern mithalten.

DIE ZWERGE



Termin: Frühjahr 2016 für PC, Playstation 4 und Xbox One
Genre: Strategie-Rollenspiel

Der interessante Genre-Mix Die Zwerge basiert auf der gleichnamigen Buchreihe von Markus Heitz und soll sich ähnlich taktisch spielen wie etwa The Banner Saga oder Fire Emblem. Dürfte auf jeden Fall spannend werden.

BLADE & SOUL



Termin: 19. Januar 2016 für PC
Genre: Online-Rollenspiel

Das fernöstliche Kampfkunst-MMORPG Blade & Soul startet bereits im Januar in den offiziellen Livebetrieb in Europa. Dank Free2Play-System könnt ihr unverbindlich reinspielen. Optional gibt's kosmetische Items im Shop.

FINAL FANTASY 7 HD-REMAKE



Termin: 2016 exklusiv für Playstation 4
Genre: Japano-Rollenspiel

Ein Fan-Traum wird wahr – allerdings nur in kleinen Häppchen, denn Square Enix hat sich für eine episodische Veröffentlichung von Final Fantasy 7 HD entschieden. Ob das gut wird, muss sich erst noch zeigen ...

UND DIE GIBT'S AUCH NOCH 2016!

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2



Termin: Dezember 2016 für PC
Genre: Oldschool-Rollenspiel

Oldschooliger wird es im Bereich Rollenspiel nicht mehr: Divinity: Original Sin 2 knüpft direkt an die Tugenden des erfolgreichen Vorgängers an.

FINAL FANTASY 15



Termin: Ende 2016 für Playstation 4
Genre: Japano-Rollenspiel

Auf den neuesten Ableger der FF-Reihe warten Fans seit einer gefühlten Ewigkeit. Die Demo punktet schon mal mit einer spektakulären Optik.

NI NO KUNI 2



Termin: Ende 2016 für Playstation 4 (PC und Xbox One möglich)
Genre: Japano-Rollenspiel

Knuffige Optik und dennoch viel Tiefgang: Wer den Vorgänger kennt und liebt, dürfte sich wie ein Schnitzel auf die Fortsetzung freuen.

SHROUD OF THE AVATAR



Termin: Zweites Quartal 2016 für PC
Genre: Hardcore-Rollenspiel

Seit zwei Jahren werkelt Ultima-Schöpfer Richard Garriot bereits an seinem neuesten Rollenspielwerk, welches sich an Hardcore-RPGler richtet.

NOCH MEHR RPGS UND MMOS!

TORMENT: TIDES OF NUMENERA



Termin: 2016 für PC
Genre: Rollenspiel

Torment: Tides of Numenera ist der Nachfolger im Geiste des grandiosen Planescape: Torment, welches als eines der besten RPGs der 90er gilt.

THE BANNER SAGA 2



Termin: Erstes Quartal 2016 für PC (Konsolen möglich)
Genre: Taktik-Rollenspiel

Mit Comic-Grafik und anspruchsvollem Gameplay begeisterte das Kickstarter-Spiel, und bekommt Anfang 2016 einen zweiten Teil.

ALBION ONLINE



Termin: 2016 für PC und Tablets
Genre: Sandbox-MMORPG

Das deutsche Online-Rollenspiel erscheint mit einem Free2Play-Bezahlmodell und legt den Fokus auf PvP und vor allem Crafting.

OTHERLAND



Termin: 2016 für PC (Steam)
Genre: Online-Rollenspiel

Das Action-MMO zu Tad Williams' gleichnamigen Romanen ist aktuell schon im Early Access spielbar und punktet mit einer coolen Sci-Fi-Welt.

KINGDOM COME: DELIVERANCE



Termin: Sommer 2016 für PC
Genre: Mittelalter-Simulation-Rollenspiel

Bis zum Sommer müssen wir uns noch gedulden, bis die Grafikbombe erscheint. Im Spiel erlebt euer Held das Mittelalter hautnah! Vor dem Start wird es übrigens eine Beta geben. Infos findet ihr dann auf buffed.de.

MASS EFFECT 4: ANDROMEDA



Termin: Viertes Quartal 2016 für PC, Xbox One und Playstation 4
Genre: Sci-Fi-Rollenspiel

Über Mass Effect 4: Andromeda muss man eigentlich nicht mehr viel sagen. Wir ziehen zwar nicht mehr mit Commander Shepard in die Schlacht, dennoch muss man es als Fan natürlich spielen!

THE DIVISION



Termin: 8. März 2016 für PC, Xbox One und Playstation 4
Genre: MMO-Team-Shooter

Der Release von Tom Clancy's The Division steht aktuell noch unter keinem guten Stern, wenn man Branchen-Insidern Glauben schenkt. Wir hoffen weiterhin auf ein spaßiges und spannendes Spiel.

buffed DAS MAGAZIN FÜR ONLINE-SPIELE

ALTERNATE bequem online

Komplett-PC für Spieler

buffed-PC RPG-Edition

PREIS:
829 EURO*

- AMD FX-6300
- GAINWARD ODER MSI GTX 960
- MSI 970A-G46
- 1.000-GB-HDD (WD BLUE)
- 8 GB DDR3-1866-RAM
- COOLER MASTER B500 REV. 2 500W
- EKL ALPENFÖHN BEN NEVIS
- LEISTUNGSAUFNAHME: 61-240 WATT
- NUR 27-30 DB(A) IM BETRIEB
- 2 JAHRE HERSTELLER-GARANTIE
- WINDOWS 10 HOME

Abbildung kann vom Original abweichen

BUFFED-PC RPG-EDITION

Unser Ziel beim neuen Buffed-PC war es einen möglichst günstigen, aber dennoch voll spieletauglichen Gamer-PC zu bauen. Dieser erreicht selbst in grafiklastigen Spielen wie Crysis 3 bei vollen Details noch spielbare 32 Fps. In The Witcher 3 kommen wir in unserem Benchmark auf immerhin 26 Fps. Ein niedriger Geräuschpegel stand auch im Fokus (2D: 27 dB(A), 3D: 30 dB(A).

** Produktdaten vom 11.12.2015, unter www.buffed.de/alternate findet ihr stets den aktuellen Preis.*

QR-Code scannen und hinsurfen!



Jetzt bestellen unter: www.buffed.de/alternate

STAR WARS Battlefront



MEHR INFOS AUF BUFFED.DE

In den kommenden Wochen und Monaten erscheinen weitere DLC-Pakete für Battlefront. Wie es um diese bestellt ist und ob sie taugen, erfahrt ihr auf buffed.de/Battlefront.

Die Vorfreude auf Das Erwachen der Macht nähert sich ihrem Höhepunkt, da kommt Battlefront gerade recht. Kann DICEs neuer Team-Shooter dem hohen Erwartungsdruck standhalten?



Es ist der 19. November, die Testversion zu Star Wars: Battlefront liegt pünktlich auf dem Schreibtisch. Nun muss sich zeigen, ob endlich zusammengewachsen ist, was eigentlich schon seit Langem zusammengehört: Battlefield und Krieg der Sterne! Zuerst aber gilt es einen kleinen Schock zu verdauen: Satte 27,29 GByte wiegt die Erstinstallation von Battlefront. Was im T1-Redaktionsnetzwerk noch eine überschaubare Zeit von einer Stunde bedeutet, gerät bei manchem Heimanwender mit DSL 6000 zu einem mehrtägigen Projekt.

Wenigstens kann man während des Herunterladens ab 22 Prozent in die Lederrüstung von Darth Vader schlüpfen und auf dem Eisplaneten Hoth Rebellen verprügeln, die endlos in den Hangar der Echo-Base strömen. Nach +99 toten Rebellen wird's dann doch fade, aber immerhin gab's kurzfristig was zu tun.

Ich will ALLES!!!

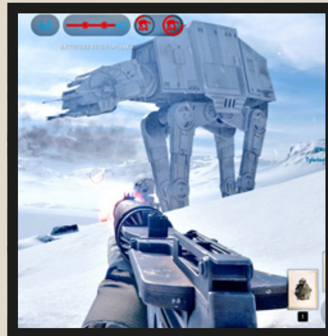
Dann ist es endlich so weit: Das kurze Intro-Video läuft durch, danach begrüßt den Spieler ein modernes Hauptmenü in Kachel-Optik. Gleich den Multiplayer-Modus starten oder doch erst mal Missionen für ein oder zwei Spieler antesten? First things first, also erst mal die Missionen. Und sofort die nächste Entscheidung: Training, Schlacht oder Überleben? Als erfahrener Shooter-Spieler brauchen wir zwar kein Training, aber wir wollen natürlich alles im Spiel erleben.

LOHNT SICH DER KAUF? DAS BEKOMMT IHR FÜR EUER GELD!



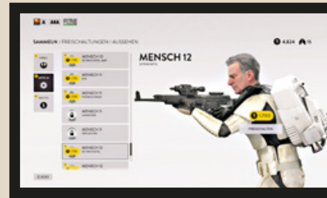
PREIS & LEISTUNG – PASST DAS VERHÄLTNIS?

60 Euro kostet Star Wars: Battlefront, egal ob für PS4, Xbox One oder PC. Ein steiler Kurs, wenn man den Lieferumfang betrachtet. Was aber enthält Battlefront im Einzelnen?



SPIELMODI & MAPS

Zwar bietet Battlefront neun Mehrspielermodi, allerdings erfreuen sich diese unterschiedlicher Beliebtheit. Die Hauptattraktion sind „Kampfläufer-Angriff" und „Vorherrschaft", für die es aber derzeit nur vier Maps gibt, der Rest rangiert unter „ferner liefen". Im Einzelspieler- bzw. Koop-Bereich sieht es noch mauer aus. Hier gibt es exklusiv nur den Spielmodus „Überleben", in dem man allein oder zu zweit gegen 15 Wellen KI-Angreifer bestehen muss. Kurzweilig, aber nichts für die Ewigkeit. Eine klassische Singleplayer-Kampagne fehlt hingegen, was äußerst schade ist.



WAFFEN, KLASSEN & FRAKTIONEN

Naturgemäß gibt es im klassischen Star Wars erst mal nur die Rebellion und das Imperium, was auch in Ordnung ist. Bei den „Freischaltungen" gibt es jedoch nur elf Waffen und ein paar Granaten, Raketen, das Jetpack und ein paar Power-ups zu erforschen, weshalb Battlefront nicht an die Upgrade-Vielfalt eines Battlefield 4 heranreicht. Das Klassensystem von Battlefield hat man sich gleich gespart. Zwar kann man durch die Wahl der Ausrüstung die eigene Spielweise unterstreichen, aber Möglichkeiten, um etwa einen Sanitäter oder Team-Commander zu spielen, fehlen komplett. Dafür darf man verschiedene Outfits für das Aussehen der Spielfigur freischalten, viele davon wirken jedoch albern, besonders beim Imperium.



KOMFORT-FEATURES

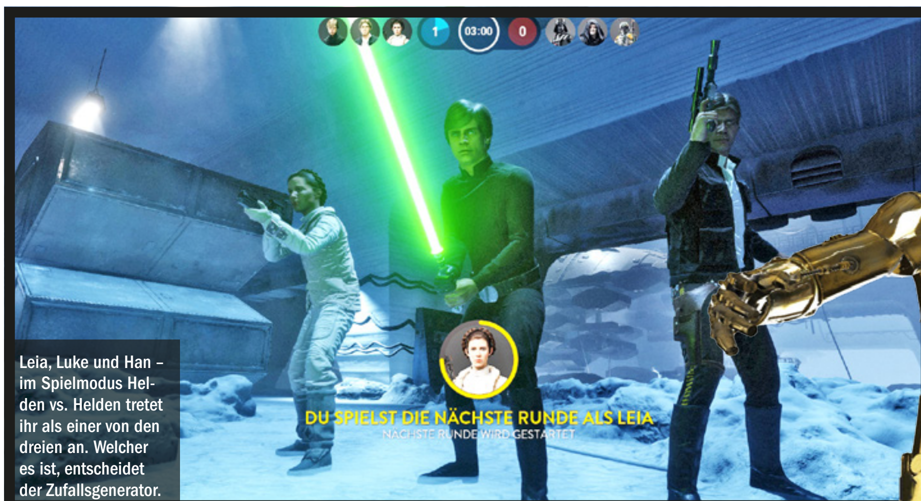
Auf der Habenseite stehen ein Gruppen-Voicechat, ein schneller Matchmaker und eine Smartphone-App zum Spiel inklusive Mini-Game. Allerdings bemängeln viele Spieler, besonders jene mit schlechten Internetverbindungen, dass es keinen Server-Browser gibt und man nicht gezielt einem bestimmten Server beitreten kann. Auch ist das Gruppen-System mit dem Partner-Spawning ein deutlicher Rückschritt zu Battlefield 4. Man kann also nur bei einem Partner spawnen, aber nicht beim Rest der Gruppe. Auch ist es nicht möglich, den Spawn-Punkt auszusuchen. Dazu fehlt ein Team-Voicechat, mit dem man alle Mitspieler der eigenen Seite ansprechen kann.

Also zuerst die Einführung spielen, um die „Kernmechaniken" des Spiels kennenzulernen. X-Wing fliegen, Speederbikes durch die Wälder Endors jagen, einen AT-ST auf Sullust steuern oder wahlweise als Darth Vader oder Imperator auf Hoth die dunkle Seite der Macht ausspielen. Während Flieger, AT-ST und das Heldenleben locker von der Hand gehen, braucht es für die Speederbikes mehrere Anläufe, um alle Sterne zu sammeln. Ach, das hatten wir noch gar nicht erwähnt? DICE „überredet" den Spieler bereits im Tutorial, Achievements zu sammeln. Den Level in zweieinhalb Minuten oder weniger abschließen oder mindestens acht A-Wings mit dem AT-ST abknallen, so etwas eben.

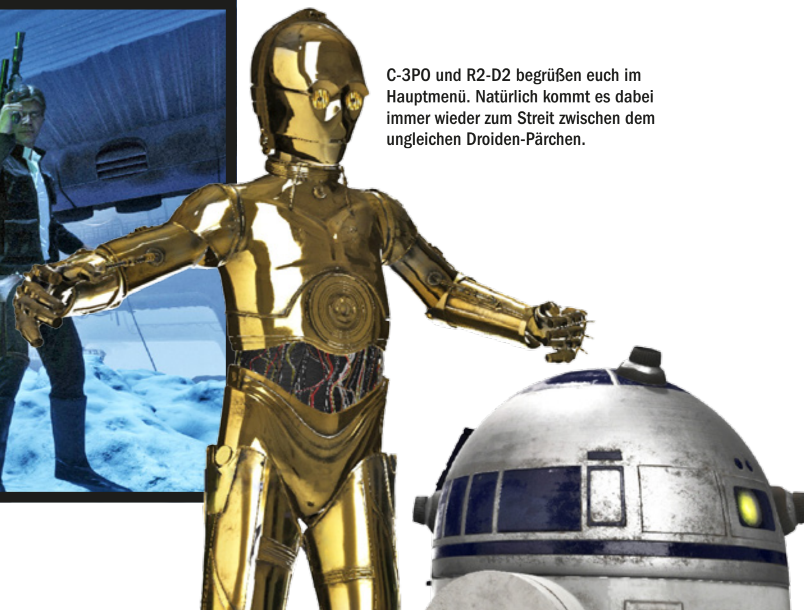
Virtueller *****nzvergleich

Das Fiese daran ist, dass man gleich nach einer Runde die Bestzeiten von den Kumpels angezeigt bekommt. Also wie fix die mit dem Level durch waren. Wie jetzt, zehn Sekunden schneller? Das kann ja gar nicht sein! Also noch mal probieren und falls man sogenannte Sterne erreicht, streicht man ein paar Credits zusätzlich ein. Die investiert man gleich wieder in neue Waffen, Outfits und sogenannte Sternenkarten, über die man zusätzliche Ausrüstungsstücke und Fähigkeiten freischaltet – der Sammlerinstinkt ist ratzfatz geweckt!

Nach den ersten Solo-Runden lade ich noch schnell einen Kumpel für eine Koop-Partie „Überleben auf Endor" ein und aktiviere auch gleich den Gruppen-Voice zur besseren Verständigung. Den Schwierigkeitsgrad stellen wir auf „Schwer", denn „Normal" ist ja was für flügellahme Mynocks. Das Spiel verspricht auch nicht zu viel: Bis Welle 11 kommen wir, dann geht aber das letzte Leben verloren.



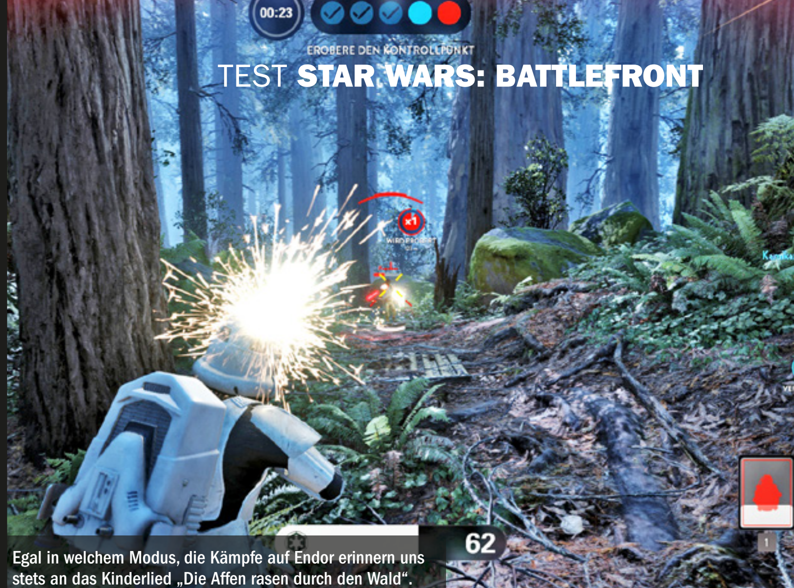
Leia, Luke und Han – im Spielmodus Helden vs. Helden tretet ihr als einer von den dreien an. Welcher es ist, entscheidet der Zufallsgenerator.



C-3PO und R2-D2 begrüßen euch im Hauptmenü. Natürlich kommt es dabei immer wieder zum Streit zwischen dem ungleichen Droiden-Pärchen.



Der Kampfläufer-Angriff stellt den höchsten taktischen Anspruch an die Spieler.



Egal in welchem Modus, die Kämpfe auf Endor erinnern uns stets an das Kinderlied „Die Affen rasen durch den Wald“.

Nicht schlecht für den ersten Anlauf, aber noch lang nicht gut genug.

Star-Wars-Flair par excellence

Egal ob auf Hoth, Endor, Tatooine oder Sullust, ob Rebellen oder Imperiale – atmosphärisch ist das Spiel der Hammer! Die Grafik grenzt an Fotorealismus. Stormtrooper, Rebellensoldaten und ihr Kriegsgerät wirken wie aus den Filmen auf den PC teleportiert. Auch die Animationen sehen äußerst glaubhaft aus – endlich läuft ein AT-AT im Spiel so wie im Film! Nur ohne Stop-Motion-Ruckler. Wer Battlefront auf Ultra-Settings spielen kann, der erfreut sich an Details wie verschmutzten Oberflächen. Stormtrooper-Rüstungen sehen arg gebraucht aus und selbst Vaders sonst glatt polierter Helm weist Spuren von Benutzung auf. Zwar bekommt man das zumeist nicht bewusst mit, aber das Spiel suggeriert einem, man stecke mitten in der Filmaction – wow!

Das liegt selbstverständlich auch an der phänomenalem Klangkulisse. Von der leidlich bekannten, aber niemals langweilig werdenden John-Williams-Filmmucke bis hin zu Blaster-Schüssen, Lichtschwertsurren und dem Sausen der Snowspeeder, hier gilt wirklich „Mittendrin, statt nur dabei“. Kein Wunder, dass viele Spieler in sozialen Netzwerken schrieben, dass mit Battlefront Kindheitsfantasien wahr würden. Das lässt sich so auch unterschreiben.

Angenehmer Spielstart

Auch technisch macht das Spiel eine gute, wenn auch nicht perfekte Figur. Schwere Bugs, die viele Spieler in den Launch-Tagen vom Sternenkrieg abgehalten hätten, sind uns nicht bekannt. Okay, altehrwürdige Fehlerteufel wie etwa der Sound-Bug, durch den der Spielton plötzlich verschwindet, sind wieder an Bord. Ein Fehler, der schon seit Battlefield 3 die Runde macht und den das Entwicklerstudio DICE offensichtlich noch nicht beheben konnte. Dazu soll es einen Bug geben, der Spieler im Spiel unsterblich macht – bewiesen ist das jedoch nicht. Was Lags, Server-Crashes und dergleichen angeht, davon sind nur Einzelfälle betroffen. DICE und Electronic Arts also haben einen sauberen Start hingelegt.

Auch die Spiele-Performance kann sich sehen lassen. Selbst auf etwa drei Jahre alten Zockrechnern läuft das Spiel mit Medium-Settings zumeist ruckelfrei und sieht dabei noch gut aus! Nur hätten die Entwickler technisch noch mehr aus der Frostbite-Engine herausholen können. Lediglich ein paar Gebäude und Fässer sind zerstörbar. Ganze Häuser, Mauern oder andere Objekte, so wie in der Battlefield-Serie, sind es leider nicht.

Die Affen rasen durch den Wald!

So schön die ersten Erfahrungen in Battlefront sind, so ernüchternd gestaltetet sich der Einstieg in den Mehrspielerteil. Wir haben alle neun Modi ausprobiert und lernten dabei mehr dunkle Seiten kennen als helle. Grundlegend fühlt sich Star Wars: Battlefront im Mehrspieler irgendwie nicht richtig an. Zu schnell fallen Gegner und eigene Leute, zu nah am Feind findet der Respawn statt. Die Maps sind teils sehr klein, was zu wilden, chaotischen Schießereien auf engstem Raum führt. Oft beträgt die Überlebenszeit nur wenige Sekunden – vom Respawn an gerechnet.

Wenn ein Star-Wars-Shooter mehr wie Call of Duty wirkt als Krieg der Sterne, ist irgendetwas grundlegend schiefgelaufen. Wie ein Irrer durch die Levels hetzen, bloß nicht anhalten oder nach hinten schauen und alles wegballern, was sich einem in den Weg stellt, das sind die Grundregeln klassischer Ego-Shooter. Passen die aber auch zu Star Wars? Wir finden nicht. Aber leider hat das Entwicklerstudio DICE für Star Wars: Battlefront genau diesen Ansatz gewählt. Taktisch klug spielen zahlt sich in den meisten Spielmodi weit we-



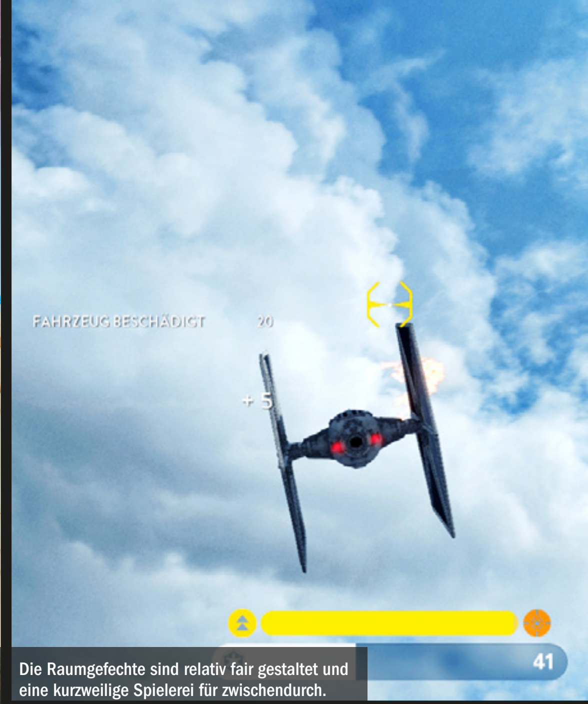
Aufseiten des Imperiums mischen Darth Vader, der Imperator und Boba Fett als „Helden“ mit.



Kommt es zum Kampf mit Helden, sind normale Soldaten lediglich Lichtschwertfutter.



Bläst das Imperium mit AT-ATs und Sternenzerstörern zum Angriff, trieft das Spiel nur vor Star-Wars-Atmosphäre!



Die Raumgefechte sind relativ fair gestaltet und eine kurzweilige Spielerei für zwischendurch.


Darth Vader ist Rebellensoldaten überlegen, gegen Luke Skywalker sieht er aber schlecht aus.

niger aus als einfach reinstürmen und gute Reflexe haben.

Irrer Respawn

Gerade in den Modi Vorherrschaft, Abwurfzone und Gefecht kommt es praktisch nur darauf an, dem Gegner möglichst präzise was zwischen die Augen zu geben, gepaart mit eigenen möglichst unberechenbaren Ausweichmanövern. Die merkwürdige Respawn-Technik verstärkt das Problem zudem. In vielen Spielweisen wie Gefecht und Vorherrschaft etwa starten Gegner nur wenige Sekunden nach eurem Respawn in eurem Rücken; was euch dazu zwingt, möglichst schnell vorzustürmen. Ein Teil des Problems sind jedoch die Levels, die in der Mehrzahl in Relation zu den Team-Größen entweder zu klein oder zu unübersichtlich sind. Wenn sich 40 Spieler auf Mini-Maps tummeln, führt das einfach zu Chaos. Das ist natürlich okay, wenn ihr auf diese Art von Spiel steht. Aber wenn nicht, ... dann könnt ihr nur sagen: Schade, denn hier haben die Schweden einen Matchball vergeben, mit dem sie die alten Star-Wars-Fans langfristig ins Boot hätten holen können. Ältere Fans, die vielleicht vor zehn Jahren noch in Ego-Shootern konkurrenzfähig waren, bei denen es aber mit den Reflexen jenseits der 40 nicht besser wird, geraten ins Hintertreffen. Das Problem ist, je länger das Spiel läuft, umso mehr trennt sich die Spreu vom Weizen. Die guten Spieler werden noch besser, während die mittelmäßigen oder schlechten abwandern. Am Ende zockt eine elitäre Truppe unter sich, was Neulinge wenig motiviert einzusteigen. Ein Problem, das ihr auch aus anderen Multiplayer-Spielen kennt. Dabei ist es nicht besonders hilfreich, dass der Matchmaker offensichtlich die verschiedenen Skill-Levels der jeweiligen Spieler nicht berücksichtigt. So trifft ein Spieler mit Rang 1 schon mal auf einen mit Rang 50, der die deutlich bessere Ausrüstung hat. Selbst wenn ihr die individuellen spielerischen Fähig-


Das Level-Design ist optisch äußert gelungen, nur fair sind die wenigsten Maps. Sullust etwa bevorteilt im Kampfläufer-Angriff klar das Imperium.





Im Schutz eines AT-ST unter schwerem Feindbeschuss vorrücken, meist liegt hier die virtuelle Lebenserwartung bei unter 30 Sekunden.

keiten beiseitelasst, allein durch die Ausrüstung hat der Neuling kaum eine Chance!

Ein paar lichte Momente im Mehrspielerteil

Es gibt aber auch ein paar grandiose Momente, so wie etwa beim Spielmodus Kampfläufer-Angriff. Durch die langsame Vorgehensweise der imperialen AT-AT bildet sich tatsächlich so etwas wie eine Frontlinie. Die Respawns wirken nicht ganz so zufällig, die Partien dauern ein paar Minuten länger und das Spiel erhält durch die Verteidigung von wichtigen Punkten oder Objekten etwas taktische Tiefe. Ähnliches gilt auch für den Spielmodus Fracht, eine Variante von Capture the Flag. Dennoch merken wir dem Spiel in vielen Situationen an, dass es noch nicht ausgereift ist. Etwa beim Netzcode, wenn wir bereits hinter einem massiven Objekt wie einem Sandcrawler stehen und trotzdem vom AT-AT auf der anderen Seite erschossen werden. Auch das Balancing erscheint uns noch nicht ausgewogen. Manche Waffen und Helden wirken deutlich stärker als andere. Hier mögen wir irren, schließlich ist das Spiel noch recht jung, unser Erfahrungsschatz entsprechend gering. Dennoch können wir uns des Gefühls nicht erwehren, dass es ein paar Power-Kombinationen gibt, die anderen deutlich überlegen sind. Wenn wir zum Beispiel mit ein, zwei Schuss aus einer Blasterpistole Marke DL-44 erledigt wird, kommt uns das doch sehr spanisch vor. Auch der Sprungtornister macht höherstufige Spieler Einsteigern deutlich überlegen. Wesentlich fairer gestaltet sind die Luftgefechte. Ob Rebellion oder Imperium, die Flieger beider Seiten mögen ihre Vor- und Nachteile haben, insgesamt betrachtet scheinen jedoch beide Partien relativ fair austariert. Damit ist der Spielmodus ein ordentlicher Punktelieferant für all jene, die ihren Rang pushen und mehr Credits verdienen wollen, um in Bodengefechten mithalten zu können. **OH**



Etwa ein Dutzend kleinere Maps eröffnen sich neben den vier Kampfläufer-Angriff-Karten. Hier die Schwefelfelder von Sullust.

STAR WARS: BATTLEFRONT

Stand/Version: 26.11.2015
Anbieter: Electronic Arts
Termin/USK: erhältlich / ab 16
Kosten: ca. € 60,-
Web: starwars.ea.com/de_DE/starwars/battlefront

ALLE INFOS AUF BUFFED.DE

www.buffed.de/Battlefront

PRO

- Star-Wars-Atmosphäre par excellence!
- großartige Grafik
- fantastische Klangkulisse
- geringe Bug-Dichte
- Eestklassige englische Vertonung

CONTRA

- geringer Feature- & Inhaltsumfang
- zu schnelles Gameplay für Star Wars
- deutliche Balancing-Probleme
- durchwachsene deutsche Synchronisation

FAZIT OLLI-WAN HAAKE



„Mit Star Wars: Battlefront verbindet mich eine Art Hassliebe. Auf der einen Seite bin ich von der unglaublich dichten Star-Wars-Atmosphäre gefangen und freue mich schon auf jeden Abend in der weit, weit entfernten Galaxis. Auf der anderen Seite bin ich immer wieder frustriert, wenn viele Partien zum tumben Team-Deathmatch mutieren, mit Überlebenszeiten von 10, 20 oder maximal 30 Sekunden. Battlefront hätte so viel mehr sein können! Wenn Sprints etwa Ausdauer kosten würden, man sich selbst einen Spawn-Punkt aussuchen könnte, statt wild irgendwo platziert zu werden. Wenn es auch Sanitäter gäbe, die gefallene Kameraden aufrichteten. Ganz ehrlich, ein Battlefield 4 im Star-Wars-Skin hätte mir deutlich besser gefallen statt dieser „Call of Duty“-Verschnitt. Warum mussten sich die Entwickler von DICE nur so weit von ihren eigenen Wurzeln entfernen?“

ALTERNATIVEN

Battlefield 4: Nicht getestet
CoD: Black Ops 3: Nicht getestet
Planetside 2: 86

WERTUNG **78**



WAS IST MIT SPOILERN IM TEST?

Wir haben versucht, so gut es geht auf Spoiler zur Handlung zu verzichten. Einige wenige Punkte mussten wir jedoch nennen, da es sonst schwierig gewesen wäre, einen Test zu schreiben. Dennoch glauben wir, nicht allzu viel vorwegzunehmen.

Star Wars the Old Republic: Knights of the Fallen Empire

Großartige Story, maues Endgame – so lautet die Kurzbeschreibung der dritten SWTOR-Erweiterung.

Am 27.10.2015 ist die dritte SWTOR-Erweiterung Knights of the Fallen Empire offiziell erschienen und laut Bioware soll es auch die bislang beste sein – und das mit Abstand! James Ohlen, der Game Director des Spiels, gab im Vorfeld an, dass alle ihre Erfahrungen in Sachen Storytelling hier zusammengeflossen wären. Was ja auch irgendwie logisch ist. Bedeutet dies aber auch, dass KotFE wirklich deutlich besser ist als Shadow of Revan? Olli-Wan Kenobi hat den buffed-Test gemacht.

Trials of Olli-Wan

Um sich warm zu spielen, hat Olli-Wan noch kurz zuvor die ersten beiden Erweiterungen Aufstieg des Huttenkartells und Shadow of Revan durchgezockt. Die beiden Add-ons sind gut, aber eben nicht überwältigend. Beide bieten zwar exotische neue Orte, kranken aber an kaum spannenden Handlungsbögen. So sind weder die Bedrohung der Hutten noch die Revans wirklich zu spüren. Gemächlich questet man sich durch die Level-Gebiete und sammelt zehn von diesen Items und tötete 20 von jenen Mobs.

Sicher, die Story-Missionen sind schön gestaltet, aber der zwischenzeitliche Quest- und XP-Grind nimmt das Tempo aus dem Spiel. So hat man nie das Gefühl, das Ende der Galaxis – oder zumindest das der jeweiligen Welt – stünde kurz bevor. Das sollte sich gleich mit der ersten Mission in Knights of the Fallen Empire ändern.

Großartige Singleplayer-Kampagne!

Wie jetzt, Singleplayer? Wir nennen es so, weil sich die Levelphase von 60 bis 65 genauso anfühlt. Die meiste Zeit ist man in instanzierten Bereichen unterwegs, schaut sich Zwischensequenzen an und zwischendurch bestreitet man ein paar Kämpfe. Das meiste ist spielerisch kaum anspruchsvoll, was uns aber nicht weiter stört. Die Level-Phase von Knights of the Fallen Empire ist eher wie ein interaktiver Actionfilm, dessen Handlung man hier und da etwas beeinflusst. Natürlich folgt man einem roten Faden, dennoch kann man den Szenen seinen eigenen Anstrich geben. Lässt man etwa Tausende Unschuldiger auf Zakuul durch eine Reaktorexplosion sterben oder versucht man zumindest, den GAU zu verhindern?

Die Begleiter merken sich eure Entscheidungen. Natürlich lassen sie euch nicht sofort stehen, wenn ihr mal eine Entscheidung trefft, die ihnen zuwider ist. Dennoch, wer sich einem „hellen" Charakter gegenüber permanent als Schurke präsentiert, hat irgendwann einen Freund weniger. Dem kann man natürlich auch mit Geschenken entgegenwirken. Manche Begleiter möchte man aber vielleicht gern wieder loswerden. Egal wie, man fühlt sich stark an Biowares Rollenspiel-Hit Knights of the Old Republic erinnert.

Böser Cliffhanger, oder nicht?

Ohne von der Geschichte zu viel zu verraten, die Story an sich ist tatsächlich die beste, die

Um das Kinogefühl noch zu verstärken, haben wir entbehrliche UI-Elemente ausgeblendet und die restlichen an den unteren Bildschirmrand geschoben.

In Kapitel 3 müsst ihr von Zakuul flüchten, der Hauptwelt des Ewigen Imperiums. Natürlich stellen sich euch Kampfläufer und Sprungtruppen in den Weg.

Bioware innerhalb von SWTOR bislang erzählt hat. Es gibt sogar einen „Bitte was?"-Moment à la Knights of the Old Republic, wenngleich dieser nicht ganz so heftig ausfällt wie anno 2003 in KotOR. Dennoch merkt man, wie viel Mühe, Hirnschmalz und Liebe zum Detail die Entwickler und Autoren in die Story-Missionen investiert haben. Allein die Zwischensequenzen sind gefühlt dreimal so gut inszeniert wie noch in Shadow of Revan. Auch sind die Nichtspieler-Charaktere, denen man begegnet, lebendiger als ihre Vorgänger. Nach und nach kommt man hinter die Geheimnisse von Valkorion, Arcann und Vaylin. Selbst ältere Figuren wie Lana Beniko gewinnen an Profil und neue wie Senya oder Koth Vortena fügen sich stimmig ins Gesamtbild ein.

Nach Kapitel 9, welches den Endpunkt der Release-Fassung des Storymodus in Knights of the Fallen Empire markiert, hat man das Gefühl, bereits etwas vollbracht zu haben. Ohne dass dabei der gesamte Krieg gewonnen wurde. Nein, das Ewige Imperium hat einen heftigen Dämpfer erlitten, der Sieg aber liegt noch in weiter Ferne! Dementsprechend groß ist die Vorfreude auf Kapitel 10, das voraussichtlich Anfang 2016 erscheinen wird. Weitere Episoden erscheinen laut Bioware monatlich. Eine für ein storylastiges Online-Rollenspiel angemessene Erscheinungsweise, welche die Entwickler bereits anno 2012 nach dem Release hätten anschlagen sollen. Dennoch ist in KotFE lange nicht alles Aurodium, was glänzt.

Eure eigene Garnison

Ist die Geschichte mit Kapitel 9 an ihrem vorläufigen Ende angelangt, kommt man in einen neuen Social Hub namens Odessen. Das ist ein Planet, auf dem sich Spieler beider Fraktionen, also Republik und Imperium, tummeln. In den Story-Bereichen wird einem die Basis als die eure verkauft. Für jeden Spieler wirkt es also, als ob er der Herrscher über die Allianzbasis von Odessen wäre. Eine schöne Idee und die Basis bietet auch jede Menge Komfort. Vielleicht etwas zu viel Komfort. Praktisch alle wichtigen Features wie Quest-Terminals, Zugang zum Handelsmarkt und auch Begleiter findet ihr hier. Sogar Heldenmissionen aller Planeten der SWTOR-Galaxis lassen sich hier auf einen Schlag annehmen. Was leider auch nötig ist, wie sich bald herausstellt.

Eure Allianzbasis steht trotz allem noch am Anfang und ihr müsst erst weitere Nichtspieler-Charaktere anwerben und bereits vorhandene glücklicher machen, als sie es bereits sind, um gegen Bösewicht Arcann eine Chance zu haben. Das bedeutet im Klartext: farmen! Und zwar Vorratskisten, die ihr über Heldenmissionen und ein paar Quests bekommt. Das Ewige Imperium hat nämlich über allen Planeten sogenannte Sternenfestungen in Position gebracht, die ihr vernichten müsst. Um das zu erreichen, gilt es erst, die Schildgeneratoren (Endor lässt grüßen) auf den jeweiligen Welten zu vernichten, um im Anschluss in Zwei-Spieler-Flashpoints dem jeweiligen Stationskommandanten, dem Exarch, das Lebenslicht auszublasen.

Du kannst nicht verlieren

Was in der Story-Kampagne noch wie ein nettes Stilelement wirkt, das den Spieler zum unsterblichen Helden macht, ist in dieser Spielphase deplatziert. Die „Heldenmissionen" sind derart leicht, dass man eher von Kin-



Bereits früh in Knights of the Fallen Empire gibt's mit der Sith Lana Beniko ein Wiedersehen.

LEICHTE ABWERTUNG TROTZ TOLLER STORY

Als wir SWTOR mit Shadow of Revan zuletzt testeten, vergaben wir 86 Punkte. Das war am 18.01.15. Jetzt, nicht mal ein Dreivierteljahr später, ist mit Knights of the Fallen Empire die dritte Erweiterung erschienen und wir gehen ... einen Punkt runter. Warum? Weil KotFE nur in jenem Gebiet glänzt, in dem SWTOR bereits im MMORPG-Genre das beste Spiel war: beim Storytelling. In anderen Bereichen hat sich dagegen wenig bis nichts getan. Der Umbau alter Instanzen zu taktischen Flashpoints war längst überfällig, sonst ist bis auf einige Vereinfachungen durch die Allianzbasis nicht viel passiert. Keine neuen Operationen, nur ein weiterer Flashpoint, keine Kriegsgebiete oder Raummissionen.



Der Bosskampf in der Sternenfestung ist zwar gut inszeniert, aber leider auch ein Unikum in KotFE.

dergarten-Ausflügen sprechen sollte. Wobei, selbst eine Fahrt in den Zoo ist anspruchsvoller als das hier. Man klappert der Reihe nach alte Planeten ab und erledigt Heldenmissionen, für die man vom Level her viel zu hoch ist. Wenn man zum Beispiel auf Nar Shaddaa (max. Level 24) unterwegs ist, ist der Begriff „Spaziergang“ noch zu hoch gegriffen. Selbst spätere Planeten wie Belsavis (max. Level 44) stellen euch nicht vor Herausforderungen. Grund dafür sind die Begleiter, welche man seit Knights of the Fallen Empire nicht mehr ausrüsten muss und deren Fähigkeiten analog zu eurem Level wachsen. Auch kann man jetzt beliebige Begleiter als Tank, Schadensausteiler oder Heiler einsetzen. Letztere sind derart mächtig, dass eure Lebenspunkte in Heldenmissionen praktisch nie unter 99 Prozent fallen. Übrigens, auch die des Heilers nicht, da er sich ebenso gut selbst verarzten kann wie er euch. Damit gerät die Vorphase zum eigentlichen Endgame zum geistlosen Grind und die Sternenfesten müssen immer nach demselben Muster abgeklappert werden:

- Planet per Schnellreise besuchen
- Schutzschildbunker mit dem Makro-Fernglas betrachten
- Ressourcen über Heldenmissionen farmen
- Bunker stürmen, Generator überlasten
- Jetzt noch die Sternfestung infiltrieren, hochjagen und fertig

ALLIANZBASIS – WAS IST DAS ÜBERHAUPT?

Mit Abschluss des neunten Kapitels baut ihr euch in SWTOR eine eigene Allianzbasis auf, die mit der Garnison in WoW: Warlords of Draenor vergleichbar ist. Um die Basis auszubauen, braucht ihr Ressourcen, für die ihr Quests lösen müsst. Eine wichtige Rolle spielen dabei die Sternenfestungen, welche das Ewige Imperium über vielen Planeten der bekannten Galaxis aufgebaut hat. Diese Festungen müsst ihr infiltrieren und zerstören, um den Ausbau der Allianzbasis voranzutreiben. Dabei helfen euch Spezialisten.



SPEZIALISTEN



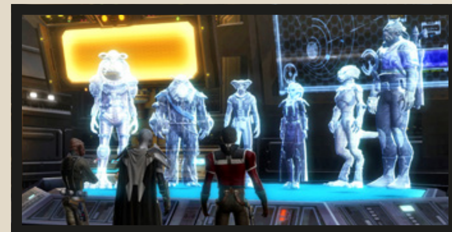
Vier Spezialisten stehen euch in eurer Allianzbasis mit Rat und Tat zur Seite. Sie repräsentieren vier wichtige Eckpfeiler im Kampf gegen das Ewige Imperium. Admiral Bey'wan Aygo befehligt euer Militär, die Schmugglerin Hylo Visz versorgt euch mit dringend benötigten Gütern, der Hutte Juvard Illip Oggurobb ist ein herausragender Wissenschaftler und die Voss-Mystikerin Sana-Rae ist stark in der Macht.

MISSIONEN & SCHNELLREISE



Um die verschiedenen Missionsorte, Spezialisten und Rekruten erreichen zu können, nutzt ihr das Menü „Gefährten und Kontakte“. Per Mausklick reist ihr schnell und bequem durch die Galaxis – was vielleicht einen Tick zu bequem ist. Waren die Reisezeiten im Original-SWTOR etwas zu lang, nimmt das Reisen nun Züge eines Browserspiels an. Die goldene Mitte zwischen beiden Extremen wäre nicht schlecht gewesen.

REKRUTEN



Um euren wilden Haufen in eine schlagkräftige Armee zu verwandeln, braucht es neue Rekruten. Diese heuert ihr im Lauf eurer Sternenfestungs-Missionen an. Habt ihr den jeweiligen Schildgenerator auf der Planetenoberfläche gesprengt, schließt sich der lokale Anführer des Widerstands gegen das Ewige Imperium eurer Armee an. Potenzielle Rekruten werden euch von euren Spezialisten und Begleitern aufgezeigt.


Über Planeten der bekannten Galaxis hat das Ewige Imperium Sternenfestungen in Position gebracht.

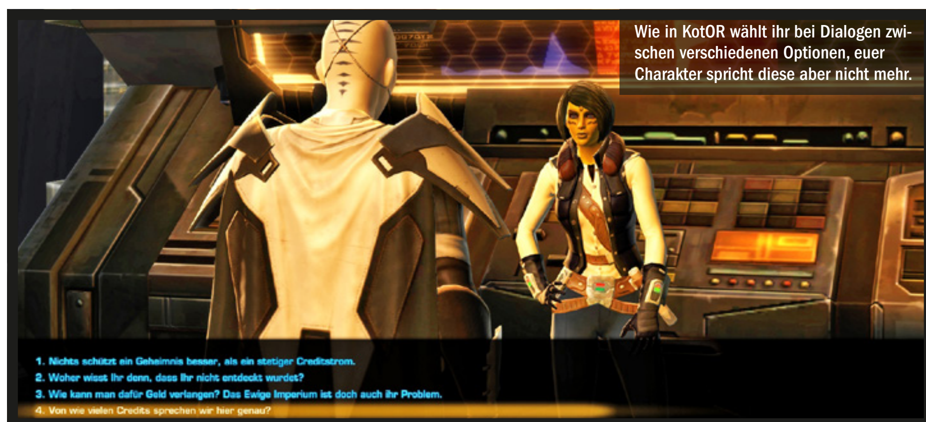
Das Einzige, was ihr dazu investieren müsst, ist Zeit und die lässt sich zumindest per Schnellreise etwas reduzieren. Einfach auf Odessen am Quest-Terminal alle Heldenmissionen annehmen und dann ein Mausklick auf das jeweilige Quest-Item in eurem Inventar. Schon materialisiert ihr euch vor der Haustür der gewünschten Heldenmission.

Die mal kurzen, mal elend weitläufigen Heldenmissionen versetzen uns jedoch nicht in Ekstase. Bei vielen davon kann man nicht einfach durchbrausen, da sonst der eigene Begleiter zurückbleibt; ohne ihn und seine Heilung geht die Sache schnell ins Auge. Also ist man dazu gezwungen, die meisten Mob-Gruppen auszuschalten. Je nach Ausrüstung eures Charakters und Level der Quest geht das mal schneller, mal langsamer. Egal wie, es ist und bleibt langweiliger Grind. Damit haben die Entwickler die Sternenfestungen, ein auf den ersten Blick interessantes Feature, mit Bravour vor die Wand gesetzt.

Bereit fürs Endgame?

Ist die Basis endlich ausgebaut bzw. sind eure NPC-Gefährten happy, bekommt ihr über sie zusätzliche Fähigkeiten. So erschließt sich endlich das eigentliche Endgame! Nur, was bietet Knights of the Fallen Empire progressiven Spielern? Leider nicht viel. Neue Operationen und Flashpoints sind (noch) Fehlanzeige, einzig das bisherige Flashpoint-System wurde überarbeitet. So könnt ihr jetzt alle 21 Gruppen-Instanzen mit Charakteren von Level 50 bis 65 spielen; 19 davon stehen sogar als taktische Flashpoints bereits für Spieler ab Level 10 bis 65 offen.

Wer lange nicht mehr in Star Wars: The Old Republic reingeschaut hat: In taktischen Flashpoints werden alle Charaktere vom Level her auf dasselbe Niveau gebracht, sodass auch Veteranen mit Neueinsteigern zusammen spielen können. Das führt zu einer deutlich schnelleren Gruppensuche für alle. Die meisten Flashpoints lassen sich sogar solo durchlaufen. Operationen (Raids) kann man im Story-Modus mit acht Spielern zwischen Level 50 und 65 durchlaufen. Als Belohnung winken – je nach Schwierigkeitsgrad – verschiedene Arten von Datenkristallen, über die ihr bei den verschiedenen Händlern neue Ausrüstung kaufen könnt. So gut das klingt, Bioware hat hier nur alte Inhalte recycelt und allen Spielern zugänglich gemacht. Was auch längst überfällig war und von vielen bereits zum Spielstart 2011 gewünscht wurde. Schließlich hatten viele die Flashpoints beim Leveln gar nicht besuchen können. **OH**



Wie in KotOR wählt ihr bei Dialogen zwischen verschiedenen Optionen, euer Charakter spricht diese aber nicht mehr.

SWTOR: KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE

Stand/Version: ....24.11.2015 / 4.0.2
Anbieter: ....Electronic Arts
Termin/USK:.................... Erhältlich / ab 12
Kosten: . . Free2Play oder optional ca. € 13,-/Monat
Web: ....www.swtor.com/de

ALLE INFOS AUF BUFFED.DE

www.buffed.de/SWTOR

PRO

- Spannende Story
- Erstklassige Levelphase von Stufe 60 bis 65
- Filmreif inszenierte Zwischensequenzen
- Im Vergleich zur letzten Erweiterung eine leicht verbesserte Grafik
- Stärkere emotionale Bindung an NPC-Begleiter und andere KI-Charaktere

CONTRA

- Kaum Endgame-Content
- Anspruchsloser Grind für Sternenfestungen und die Allianzbasis
- Keine neuen Inhalte fürs PvP und Galactic Starfighter

FAZIT OLLI-WAN HAAKE



„Irgendwie beschleicht mich das Gefühl, ein Déjà-vu zu haben. Die Levelphase ist grandios, im Anschluss folgt jedoch geistloser Grind. Hat hier jemand Warlords of Draenor gesagt? Allianzbasis alias Garnison, Daten- statt Apexiskristalle. Dennoch sind die Story-Kapitel derart stark inszeniert, dass sie das Negative größtenteils überdecken. Zu sehr freue ich mich auf Anfang 2016, wenn es mit dem Ewigen Imperium und meiner kleinen Allianz weitergeht. Es wäre nur gut, wenn bei der Gelegenheit auch ein paar neue Flashpoints, Operationen, Raummissionen und Kriegsgebiete rausspringen würden. Muss ja nicht alles auf einmal kommen, aber so nach und nach.“

ALTERNATIVEN

World of Warcraft...............................92
Wildstar.......................................88
The Elder Scrolls Online........................86

WERTUNG **85**



Die Forscherliga ist im vollen Umfang für Geld oder Gold kaufbar; ihr müsst also nicht tief in die Tasche greifen, um das Abenteuer zu spielen.

Hearthstone: Die Forscherliga

Die Forscherliga ist die beste Abenteuererweiterung, die Hearthstone bislang verpasst bekommen hat. Das liegt aber mehr an der Inszenierung als an den neuen Karten.

Mit der Abenteuererweiterung Die Forscherliga für Hearthstone sind die Kartensammlungen der Fans seit der Veröffentlichung im März 2014 bereits zum fünften Mal um einen Satz neuer Diener und Zauber angewachsen. Inzwischen könnt ihr eure Decks aus knapp 700 Karten zusammenstellen, ein ziemlich beeindruckender Schnitt für das noch junge Spiel. Wer nun mit der Forscherliga ein Abenteuer erwartet, das hier und da unterhaltsam daherkommt, grundsätzlich aber in der Präsentation fad wie die Vorgänger Naxxramas und Schwarzfels ist, der irrt. Die Inszenierung der Forscherliga ist das Beste, was die Hearthstone-Macher bislang abgeliefert haben.

Auf den Spuren von Harrison Jones

Da ihr im Rahmen der Erweiterung Tempelanlagen erkundet und auf die Suche nach dem geheimnisvollen Stab des Ursprungs geht, lässt sich eigentlich erwarten, dass Warcrafts „Allzeit bereit"-Archäologe Harrison Jones das Ruder übernimmt. Das geht nun aber nicht, denn Harrison ist bereits ein Diener in Hearthstone. Ein adäquater Ersatz muss her. Deswegen vergnügt ihr euch mit dem Abenteuerteam von Brann Bronzebart; der bekannte Zwerg ist eine Koryphäe auf dem Gebiet der Titanenforschung. Neben Brann begleiten euch der egozentrische Reno Jackson, der sehr höfliche Murloc Sir Finley Mrrgglton und die vom Abenteuerdurst ihrer Kollegen leicht genervte Elise Sternensucher.

Ja, ihr seid tatsächlich mit den Herrschaften der Forscherliga unterwegs, denn in jeder Schlacht gegen Troggs, Naga, wiederbelebte Artefakte und schlussendlich den Meisterdieb Rafaam wirft das chaotische Entdeckerquartett mindestens ein paar unterhaltsame Sprüche ein. Das geschieht über prominente Einblendungen. Oft greifen sie sogar in das Geschehen ein, geben wertvolle Tipps, warnen vor Fallen und helfen euch mit praktischen Aktionen. Etwa indem sie eure Klassenfähigkeit im Kampf gegen den entfesselten Rafaam mit nützlichen Artefakten tauschen. Das ist sehr viel spaßiger und interaktiver als noch der ge-





Erst im heroischen Modus sind die Bosse der Forscherliga eine Herausforderung. Den müsst ihr für die neuen Karten aber nicht durchspielen.

legentliche gehässige Kommentar eines Nefarian oder Ragnaros aus dem Schwarzfels-Off, der sich so leicht übersehen und überhören lässt. Das einzige Manko ist, dass die Kommentare von Brann und Co. vor allem in der mobilen Version von Hearthstone das Spielbrett verdecken. Bei der Flucht aus dem Tempel von Orsis ist das schon sehr nervig.

Ich hasse Schlangen

Bei den insgesamt 13 Bossen, die wir im Rahmen der Forscherliga-Erweiterung in vier Flügeln besiegen, haben Hearthstones Macher mitunter sehr viel Kreativität bewiesen. Natürlich gibt es den einen oder anderen Boss, der einfach mit gefährlichen Karten und einer ebenso gefährlichen Fähigkeit daherkommt, aber es gibt zum Beispiel eben auch die Flucht aus dem Tempel. In der geht es nicht darum, den Gegner umzuhauen, sondern mit unserem eigenen Helden zehn Runden lang zu überleben, damit wir erfolgreich Reißaus aus den einsturzgefährdeten Ruinen nehmen. Nicht nur, dass wir dafür ein passendes Deck zusammenstellen müssen. Reno Jackson kommt nahezu in jeder Runde herbeigeeilt und versucht, uns um die Fallen im Tempel zu manövrieren. Oder mitten hinein. Denn was wäre ein echter Abenteurer, der seine Neugierde nicht befriedigt? Deswegen haben wir immer die Wahl: Schwingen wir uns etwa über die Speergrube oder klettern wir vorsichtig hindurch? Kraxeln wir, kassiert unser Held auf jeden Fall fünf Schadenspunkte. Versuchen wir den Tarzan-Move, kommt unser Recke möglicherweise auf der anderen Seite an,

> „DAS KOOP-KARTEN-CHAOS KAM ÜBERWÄLTIGEND GUT AN!“
>
> *Hearthstones Game Director Eric Dodds*

ohne dass ihm ein einziges Haar gekrümmt wird. Oder aber er rutscht ab und verliert gleich zehn Lebenspunkte. In anderen Runden stürzt die Tempeldecke ein und räumt das komplette Spielbrett leer. Oder ein rollender Felsen sorgt dafür, dass all unsere Diener auf seiner linken Seite plattgewalzt werden.

Ähnlich funktioniert die rasante Lorenfahrt im Uldaman-Flügel der Erweiterung. Der Unterschied ist aber, dass wir jede Runde nur zwei Mana einsetzen dürfen und nicht mit einem eigenen Deck spielen. Stattdessen bekommen wir Karten auf die Hand, die gegnerische Troggs mit Dynamit in die Luft jagen oder die Lore schneller fahren lassen. Das sorgt dafür, dass wir weniger Runden überleben müssen. Vor allem im heroischen Modus des Kampfes ist es eine echte Herausforderung, den Gegnerhorden mit den zur Verfügung gestellten Möglichkeiten irgendwie die Stirn zu bieten. Ein großartiger Spaß!

Entdeckerdrang

Die Forscherliga bringt eine neue Kartenmechanik ins Spiel, die Entdeckung. Spielt ihr eine solche Karte aus, habt ihr in vielen Fällen die darauffolgende Wahl aus drei verschiedenen Karten, von denen ihr eine auf eure Hand nehmt. Im Falle des 1/1-Wildtiers Juwelenscarabäus für zwei Manapunkte entdeckt ihr eine Karte, die drei Mana kostet. Mit der Gruftspinne gibt's ein zufällig gewähltes Wildtier auf die Hand, mit der legendären Diener-Karte Meisterdieb Rafaam bekommt ihr eines von drei Artefakten. Die haben mitunter sehr mächtige



Die Bosse der Forscherliga beweisen die Kreativität der Entwickler. Für eine erfolgreiche Flucht aus dem Tempel müsst ihr überleben statt den Boss besiegen. Und Meisterdieb Rafaam klaut einfach euer Deck. Schweinerei!

DER FROST-MAGIER – DIE ANTWORT AUF (FAST) ALLE HEROISCHEN PROBLEME

Die heroischen Bosse der Forscherliga haben es ganz schön in sich. Mit einem Frost-Deck für den Magier allerdings ist die KI dann doch überfordert. Das Deck ist selbstverständlich darauf ausgelegt, die Gegner auf dem Spielbrett mit Frosteffekten in Schach zu halten und dann mit dem Untergangsverkünder abzuräumen. Damit ihr immer die richtigen Karten zur Hand habt, solltet ihr einigermaßen viele Diener einpacken, mit denen ihr aus eurem Deck zieht. Dazu gehören beispielsweise der Akolyth des Schmerzes und der Beutehamsterer. Konzentriert euch im Match darauf, die Spielbrettseite des Bosses freizuhalten, bevor ihr ihn selbst angreift. Wenn ihr keinen Pyroschlag spielen wollt, nehmt einen weiteren Beutehamsterer ins Deck. Eine abgewandelte Version des Frost-Magiers funktioniert auch mit Kältekegel oder mit dem explosiven Schaf. Für den ultimativen Boardclear-Kick lässt sich auch über Todesschwinge nachdenken. Deckvorschläge zum Magier und selbstverständlich auch zu anderen Klassen findet ihr übrigens immer in unserer Hearthstone-Datenbank unter hearthstone.buffed.de.



Nicht nur bei Frost-Magiern präsentieren sich die Archäologen in einem Boss-Match. In der Mobil-Version fallen die Einblendungen sehr groß aus.

UNSER DECKVORSCHLAG:

Magier-Karten
2 x Eislanze
2 x Frostblitz
2 x Frostnova
2 x Eisblock
2 x Arkane Intelligenz
2 x Eisbarriere
2 x Feuerball
2 x Blizzard
1 x Flammenstoß
1 x Erzmagier Antonidas
1 x Pyroschlag

Neutrale Karten
1 x Blutmagier Thalnos
1 x Beutehamsterer
2 x Untergangsverkünder
2 x Irrer Wissenschaftler
2 x Akolyth des Schmerzes
1 x Antiker Heilbot
1 x Imperator Thaurissan
1 x Alexstrasza

Effekte, kosten aber auch schlappe zehn Manapunkte beim Ausspielen.

Das Entdecken bringt eine weitere Zufallskomponente ins Spiel und verständlicherweise sind darüber nicht alle Hearthstone-Fans glücklich. Denn mit den Karten aus der Erweiterung Goblins gegen Gnome oder der zuletzt mit dem Großen Turnier veröffentlichten Tjost-Mechanik gibt's eigentlich schon ausreichend Zufallselemente für ein Sammelkartenspiel. Auf der Blizzcon darauf angesprochen antwortete Game Director Eric Dodds, dass die Entdeckung sowohl Zufalls-Befürwortern als auch den Gegnern etwas zu bieten hat: „Natürlich sind die Karten zufällig, die dabei herumkommen, aber ihr habt auch eine Wahl. Und es benötigt nicht gerade eine geringe Menge an Skill, diese Entscheidung zu treffen. Ihr kommt vielleicht in die Situation, dass ihr in Runde 3 die Wahl aus drei Zaubern habt. Nehmt ihr dann den Zauber für vier Mana, der euch in der nächsten Runde helfen kann, oder nehmt ihr die Karte für acht Manapunkte, die ein Spiel komplett herumreißt? Für solche Entscheidungen müsst ihr Verständnis für das Metagame beweisen; was könnte der Gegner spielen, was bietet euer Deck noch für Möglichkeiten?" Vor allem Profispieler, die auf den höchsten Rängen des gewerteten Spiels und auf Turnieren unterwegs sind, sehen das anders. In ihren Augen verlangt Hearthstone immer weniger Skill-Entscheidungen, sondern ist mehr und mehr auf Glück ausgelegt.

Ihr ergebt alle keinen Sinn!

Kommen wir auf die 45 neuen Karten zu sprechen, die wir im Rahmen des Forscherliga-Abenteuers freischalten. Darunter befinden sich in einem bunten Mix Diener und Zauber,



Brann Bronzebart ist nicht nur der Anführer des Abenteurertrupps, sondern im Spiel auch ein starker Diener, den ihr in euer Deck einbaut. Allerdings ist er recht schwach auf der Brust.



Elise mischt erst die Schatzkarte in euer Deck. Findet ihr sie in späteren Runden, werden alle eure Karten durch legendäre Diener ausgetauscht. Was für ein abgedrehter Spaß!



Reno wird immer noch gerne von einigen Magiern benutzt. Damit er sie aber komplett heilt, dürfen sie keine Karte zweimal im Deck haben. Da fallen einige coole Optionen weg.



Früh im Spiel tauscht Finley die Heldenfähigkeit aus, aber ihr könnt nur aus dreien und nicht aus allen im Spiel verfügbaren wählen. Das macht ihn nicht sonderlich stark.

FAZIT DIRK WALBRÜHL



Die Forscherliga zeigt die Stärken und Schwächen von Abenteuer-Erweiterungen. Stark ist etwa die Lorenfahrt, in der man im Match Entscheidungen trifft und die Taktik anpassen muss. Auch der Kampf, in dem Rafaam das eigene Deck klaut, ist gut gemacht, und die Geschichte um die Forscher und ihr Museum ist unterhaltsam. Die neuen Karten haben dafür gesorgt, dass ich für jede Klasse eine neue Deckstrategie ausprobiert habe – so soll es sein. Schwach finde ich, dass die meisten Gegner auch auf heroischer Schwierigkeit mit einem Frost-Magier kein Problem sind – Deckbastel-Spaß null Punkte. Dass gerade der Endgegner damit besiegt werden kann, ist eher peinlich. Hier muss Blizzard beim nächsten Abenteuer mehr aufpassen und eventuell doch wieder Karten für einige Bosse verbieten, damit der heroische Spielmodus nicht zu einfach wird.

bei denen es sehr viel Sinn ergibt, sie in ein bereits bestehendes Deck aufzunehmen und schwächere Karten rauszuschmeißen. Der Wert der Vergessenen Fackel für die Magier ist exorbitant hoch. Der Tunneltrogg für die Schamanen, die Pfeilfalle für Jäger, der Ausgegrabene Raptor für Schurken … die Karten eröffnen allesamt neue Möglichkeiten im Deckbau. Schamanen etwa versuchen es derzeit auf der Ladder wieder mit Überladen-Decks, weil sie durch den Tunneltrogg enorm an Wert gewinnen. Der Wicht bekommt nämlich jedes Mal einen zusätzlichen Angriffspunkt, wenn der Spieler eine Überladen-Karte auslegt. Durch die niedrigen Kosten lässt sich der Trogg schon in Runde 1 ausspielen. So kommen Schamanen im Early Game besser zurecht.

Auf der anderen Seite gibt's einige Karten, deren Sinn sich nicht so richtig erschließt. Das beste Beispiel ist der Uralte Schemen. Für vier Mana spielt ihr einen Diener mit sieben Angriffspunkten und vier Zählern Lebensenergie aus. Dafür, dass sich der Schemen schon recht früh im Match aufs Brett legen lässt, landet in eurem Deck eine Karte, die euch sieben Schadenspunkte zufügt, wenn ihr sie auf die Hand bekommt. Bei Decks mit Heilpotenzial mag sich der Nutzen des Schemens noch erklären. Wer aber eh schon auf Angriff gebürstet ist und den Gegner mit seinem Deck möglichst schnell in Grund und Boden rammen will, der schreckt vorm Schemen zurück. Denn mit sieben Attackepunkten ist er sehr anfällig für den Einsatz von Großwildjägern und Schattenwort: Tod. Die vier Lebenspunkte sind wiederum ein attraktives Ziel für Magier- und Druidenzauber.

Einbahnstraße Aggrodeck

Es gibt auch das andere Extrem bei den Forscherliga-Karten, denn einige von ihnen fallen für unseren Geschmack sehr stark aus. Das sind Karten, die ohnehin schon aggressive und erfolgreiche Decks wie einen Murlocritter-Paladin zusätzlich buffen. Der Zauber Rückkehr der Verflossenen holt sieben in dem Match gestorbene Murlocs wieder aus dem Grab zurück. Und mit dem Diener Miniflosse, der keinen Manapunkt kostet, werden Murlocdecks noch mal gestärkt. Grundsätzlich gewinnen wir den Eindruck, dass von Entwicklerseite weiterhin darauf verzichtet wird, das Tempo aus den prominenten Aggro-Decks zu nehmen. Stattdessen werden sie noch verbessert.

Gleiches gilt für Zoolocks mit der Hexenmeister-Dienerin Archäologin der Akademie, die einen Manapunkt kostet und auf jeweils einen Lebens- und Angriffspunkt vier Zähler dazugewinnt, wenn der Hexer beim Ausspielen bereits sechs Helferlein auf dem Brett liegen hat. Generell tendieren die Meister der Schattenkünste in letzter Zeit eh wieder stärker zu Aggro-Decks, und gepaart mit der Wichtelexplosion aus Goblins gegen Gnome werden sie ziemlich schnell ganz schön überstark. **SB**



So sieht das Entdecken aus: Ihr wählt aus drei Karten die aus, die euch am besten gefällt. Der Zufallsfaktor fällt schon recht hoch aus.

HEARTHSTONE: DIE FORSCHERLIGA

Stand/Version: ....13.12.2015 / 4.1.0
Anbieter: .... Blizzard
Termin/USK: ....erhältlich / ab 0 Jahren
Kosten: .... 21,99 € / 2.800 Gold
Web: .... eu.battle.net/hearthstone/de/

ALLE INFOS AUF BUFFED.DE

www.buffed.de/Hearthstone

PRO

- ✚ Tolle Inszenierung der Bosskämpfe
- ✚ Zum Teil sehr starke neue Karten, die zum Deckneubau animieren
- ✚ Coole Bossmechaniken im Abenteuer, mehr davon!
- ✚ Die heroischen Bosse sind ganz schön knackig …

CONTRA

- ▬ … außer mit einem Frost-Magier
- ▬ Viele neue Karten sind auf Aggro-Spielweise ausgelegt
- ▬ Beim Entdecken ist gefühlt zu viel Zufall im Spiel

FAZIT SUSANNE BRAUN



„Ich habe extra für das Abenteuer mehr als 3.000 Goldstücke angehäuft, damit ich für die Forscherliga nicht extra Kohle ausgeben muss. Hätte ich das Gold nicht vorher gebunkert, dann hätte ich die Entwickler von Blizzard eben mit Echtgeld beworfen. Denn die Forscherliga ist die knapp 22 Euro meiner Meinung nach wirklich wert. Die Präsentation des neuen Abenteuers schlägt die von Naxxramas und Schwarzfels um Längen. Und viele Kämpfe sind richtig cool geworden. Besonders die Flucht-Szenarien aus Uldaman und Orsis' Tempel haben es mir angetan. Die Entdecken-Mechanik ist mir allerdings zu zufällig. Und ich habe den Eindruck, dass viele neue Karten vor allem Aggrodecks unterstützen. Immerhin animieren die neuen Karten dazu, mal wieder andere Decks auszuprobieren – auch wenn ich schnell wieder zu meinem bewährten Totem-Schamanen zurückgekehrt bin."

ALTERNATIVEN

Hex: Armies of Myth 79
Magic the Gathering 2014 ....nicht bewertet
Solforge ....nicht bewertet

WERTUNG

87

WO BEKOMME ICH DECK TRACKER HER?

Um Deck Tracker herunterzuladen, müsst ihr die Seite https://github.com/Epix37/Hearthstone-Deck-Tracker/releases aufrufen. Nach dem Entpacken der Zip-Datei öffnet ihr das Programm, indem ihr auf „Hearthstone Deck Tracker.exe“ doppelklickt.

Downloads
Hearthstone.Deck.Tracker-v0.12.3.zip
Source code (zip)
Source code (tar.gz)



Der Guide zum besten Hearthstone-Add-on

Das Hearthstone-Add-on Deck Tracker gibt euch mehr Informationen über euer Deck sowie die Karten eures Gegners und ist einfach unverzichtbar.

Add-ons sind in Hearthstone eher selten, da die meisten entweder illegal oder eigens von Spielern programmiert worden und nicht für die breite Masse geeignet sind. Eines der sinnvollsten, wenn nicht sogar das sinnvollste Hearthstone-Add-on ist Deck Tracker. Das beste Feature ist, wie der Name schon sagt, das Aufzeichnen der Karten in eurem Deck und der Karten, die euer Gegner bereits gespielt hat. Deck Tracker bietet jedoch noch mehr. Wie ihr dieses Hearthstone-Add-on genau nutzt und was es noch kann, zeigen wir euch in unserem Guide.

Bevor wir näher auf das Add-on eingehen: Nein, Deck Tracker ist kein illegales Programm (auch wenn es diesbezüglich selbst bei Blizzard einige Verwirrung gab). Das wurde bereits von den Entwicklern via Twitter bestätigt. Im Grunde führt das Add-on nur das aus, was ihr eigentlich auch recht unbequem mit Stift und Zettel erledigen könntet – Karten aufschreiben und Wahrscheinlichkeiten berechnen. Es ist also kein Cheat-Programm.

Das kann Deck Tracker

Zeitangaben

Deck Tracker zeigt euch neben eurem „Fertig“-Button an, wie viel Zeit ihr und euer Gegner insgesamt für eure Züge gebraucht habt und wie viel Zeit euch noch in dieser Runde bleibt, bevor die Lunte brennt.

Karten-Übersicht

Am rechten Bildschirmrand seht ihr, welche Karten ihr noch im Deck und welche ihr bereits gezogen habt. Besitzt ihr keine Version der Karte mehr im Deck, wird diese dunkel hinterlegt. Am linken Bildschirmrand seht ihr, welche Karten der Gegner in dieser Partie bereits gespielt hat. Außerdem werden die Handkarten des Gegners so markiert, dass ihr seht, welche er beim Mulligan auf der Hand behalten und welche er wann im Match gezogen hat.

Geheimnis-Übersicht

Wenn euer Gegenspieler ein Klassen-Geheimnis ausspielt, werden die möglichen Effekte an der Seite des gegnerischen Porträts dargestellt. Besonders hilfreich bei Secret-Palas.

Tooltipps

Indem ihr mit der Maus über die Karte in eurer Deck-Übersicht fahrt, erhaltet ihr zusätzliche Informationen, die euch das Spiel normalerweise nicht geben würde.

Prozentchancen

Unter eurem Deck und dem des Gegners seht ihr, wie hoch die Chance steht, eine bestimmte Karte zu ziehen. Daneben wird dargestellt, wie sich die prozentuale Chance erhöht, wenn ihr oder euer Gegner mehrere Karten zieht.

... und vieles mehr

Deck Tracker bietet außerdem Deck-Export und -Import, Statistiken und Replays.

Nach dem Download

Nachdem ihr das Programm heruntergeladen (siehe Kasten rechts) und entpackt habt, wird



Deck Tracker fragen, ob ihr einen Account registrieren oder als Gast fortfahren wollt. Ohne Account stehen euch ausnahmslos alle Funktionen des Programms zur Verfügung. Ein Account ist nur interessant, wenn ihr euer Profil online abrufen wollt, aber das ist nicht unbedingt nötig. Falls sich Hearthstone bei euch nicht im Standard-Ordner befindet, müsst ihr Deck Tracker zunächst zeigen, wo ihr Hearthstone auf der Festplatte versteckt habt, damit das Programm richtig funktioniert.

Wählt dazu den Button „Select manually" und sucht nach der Hearthstone.exe. Danach müsst ihr euch entscheiden, ob ihr ein Constructed- oder doch lieber ein Arena-Deck erstellen wollt 1.

Decks erstellen

Anschließend klickt ihr euer Deck aus den Karten in der rechten Spalte 2 zusammen. Wenn ihr die Karten in der Suchleiste eingeben wollt, die Namen aber nicht auf Englisch kennt, könnt ihr in den Optionen zumindest die Sprache für die Karten ändern. Dazu klickt ihr oben in der grauen Leiste auf „Options" 3 und geht dann unter „Tracker" auf „Appearance". Dort wechselt ihr unter „Language" die Sprache. Wenn ihr euer Deck fertig gebaut habt, drückt ihr oben rechts auf den Knopf „Save" und gebt ihm einen Namen.

Alles im Blick

Jetzt wird euch rechts am Bildschirmrand euer Deck angezeigt. In den Optionen könnt ihr unter „Overlay" -> „General" 4 einstellen, wann ihr euch das Overlay von Deck Tracker anzeigen lassen wollt. Indem ihr unten rechts „Unlock" anklickt, verschiebt ihr die Fenster.

Karten, die ausgegraut sind 5, habt ihr bereits zweimal gespielt oder sie befinden sich auf eurer Hand. So wisst ihr auch im späteren Spielverlauf, ob ihr beispielsweise bereits zweimal Flammenstoß oder Frostnova genutzt habt. Darunter 6 seht ihr die Zahlen 3 und 24. In diesem Spiel sind bereits 3 Karten gezogen und noch 24 im Deck. Diese Information bekommt ihr auch, wenn ihr mit der Maus über den Kartenstapel eures Gegners fahrt, so ist es jedoch komfortabler.

Wie viel Zeit habe ich noch?

Unter, auf und über dem Fertig-Knopf seht ihr Timer 7. Der untere zeigt an, wie lange ihr über das gesamte Spiel für eure Züge gebraucht habt, der obere zeigt dasselbe für den Gegner. Am wichtigsten ist jedoch der Counter in der Mitte, der jede Runde von 90 runterzählt – also so lange, wie eine Runde dauert. Gerade wenn ihr beispielsweise mit einem Grim-Patron-Deck einen komplizierten Zug plant, ist es gut zu wissen, wie viel Zeit euch noch bleibt, bevor die 30-sekündige Schnur anfängt zu brennen, und wie lange diese noch läuft, bevor ihr nichts mehr tun könnt.

Wie hoch ist die Chance, eine bestimmte Karte zu ziehen?

Noch mal ein Feld niedriger seht ihr, wie hoch die Chance ist, aus den restlichen Karten in







Keine Ahnung, was es alles für Geheimnisse gibt? Kein Problem. Deck Tracker zeigt euch eine Liste aller möglichen Geheimnisse im Deck des Gegners.

eurem Deck eine bestimmte zu ziehen **8**, und wie die Chancen stehen, wenn ihr beispielsweise mit Arkane Intelligenz Karten ziehen würdet. Im Beispiel ist die Chance enoch sehr gering, da das Spiel gerade erst begonnen hat. Falls ihr jetzt schon darauf hofft, Eisblock zu ziehen, stehen die Chancen bei gerade einmal 4,8 Prozent. In vielen Fällen und vor allem bei einem Deck, das viele Karten zieht, ist es für die weiteren Spielzüge gut, eure Chancen zu kennen.

Was hat mein Gegner bisher gespielt?

Am linken oberen Bildschirmrand (oder wohin auch immer ihr das Fenster zu Beginn verschoben habt) seht ihr quasi dieselbe Anzeige für die Karten eures Gegners **9**. Statt eures Decks wird dargestellt, welche Karten der Kontrahent bereits ausgespielt hat. Je länger das Spiel andauert und je besser ihr die typischen Decks beziehungsweise das des Gegners kennt, desto mehr Infos schöpft ihr aus dieser Anzeige. Hat er noch eine Heilige Nova? Könnt ihr alle eure Geschmolzenen Riesen gefahrlos spielen oder besitzt er womöglich noch eine Lichtbombe? Wie hoch die Chance für ihn ist, eine bestimmte Karte zu ziehen, wird euch ebenfalls darunter angezeigt.

Welche Geheimnisse spielt mein Gegner?

Besonders gegen Paladine mit dem Mysteriösen Ritter weiß man oft nicht, welche Geheimnisse dieser überhaupt hat und was diese machen. Sogar Magier besitzen mittlerweile eine ganze Menge Geheimnisse und man kann sich nicht mehr ganz sicher sein, in was für Gefahren man sich mit dem falschen Zug oder einer unüberlegten Aktion begibt.

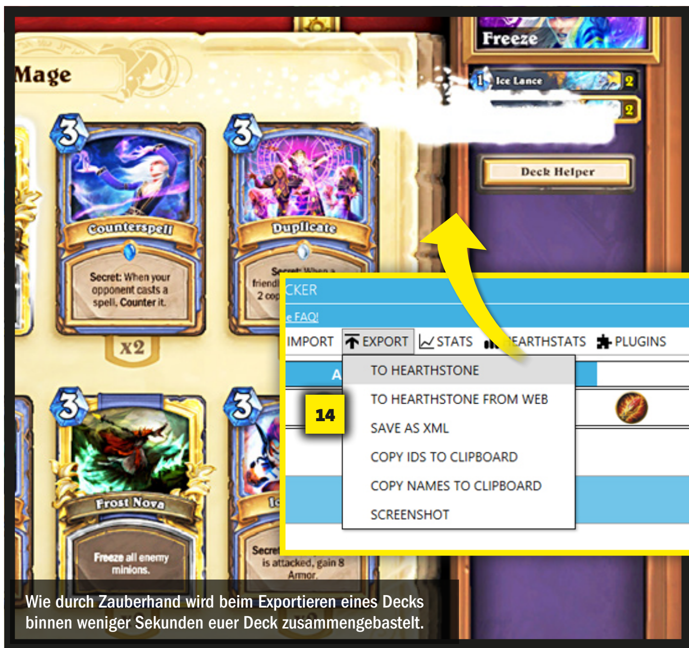
Deck Tracker deckt die Geheimnisse eures Gegners leider nicht auf, zeigt euch jedoch links am Rand an, welche Geheimnisse der Gegner haben könnte **10**. Indem ihr mit der Maus über die Karte fahrt, seht ihr den Effekt und könnt euren Zug eventuell anpassen. Mit einem Blick auf die Liste der Karten, die euer Gegner bereits gespielt hat, könnt ihr manchmal nach dem Ausschlussverfahren vorgehen.

Mehr Infos durch Tooltipps

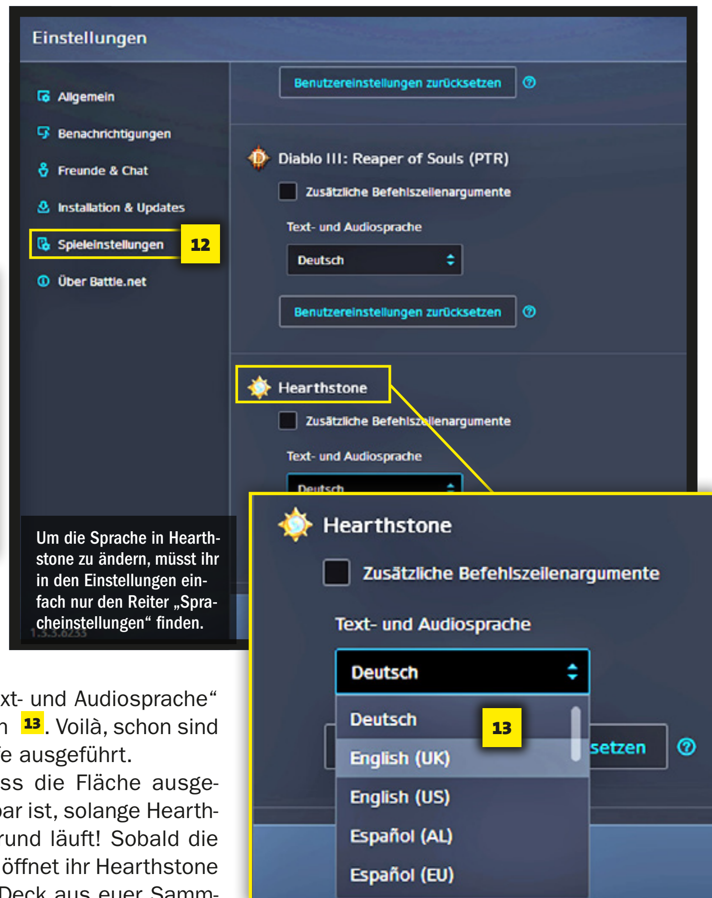
Genau wie bei den Geheimnissen erhaltet ihr auch bei anderen Karten, wie etwa Omen der Verdammnis, zusätzliche Informationen über diese Karte. Indem ihr mit der Maus über die Karte rechts in eurer Deck-Übersicht geht **11** zeigt euch der Tooltipp von Omen der Verdammnis an, welche Dämonen durch diese Karte überhaupt beschworen werden können. Das ist ziemlich praktisch, denn wer kennt schon die 16 möglichen Dämonen auswendig? In manchen Situationen könnt ihr so abwägen, welchen Dämon ihr wirklich benötigt, und könnt euren Spielzug anpassen.



Ausführliche Tooltipps geben euch mehr Informationen über bestimmte Karten, die ihr ohne das Add-on nicht hättet.



Wie durch Zauberhand wird beim Exportieren eines Decks binnen weniger Sekunden euer Deck zusammengebastelt.



Um die Sprache in Hearthstone zu ändern, müsst ihr in den Einstellungen ein-fach den Reiter „Spracheinstellungen" finden.

Decks exportieren

In Deck Tracker habt ihr die Möglichkeit euer Deck bequem im Programm selbst zusammenstellen und mit wenigen Mausklicks ins Spiel zu übertragen. Damit das reibungslos funktioniert, müsst ihr jedoch einige Voreinstellungen treffen: Da Deck Tracker nur auf Englisch verfügbar ist, ändert ihr die Sprache eures Hearthstone-Clients zunächst, damit das Programm die Karten im Spiel findet.

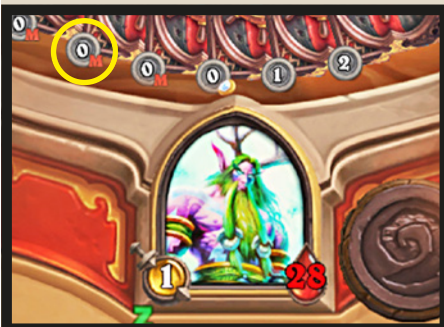
Sprache im Battle.net ändern

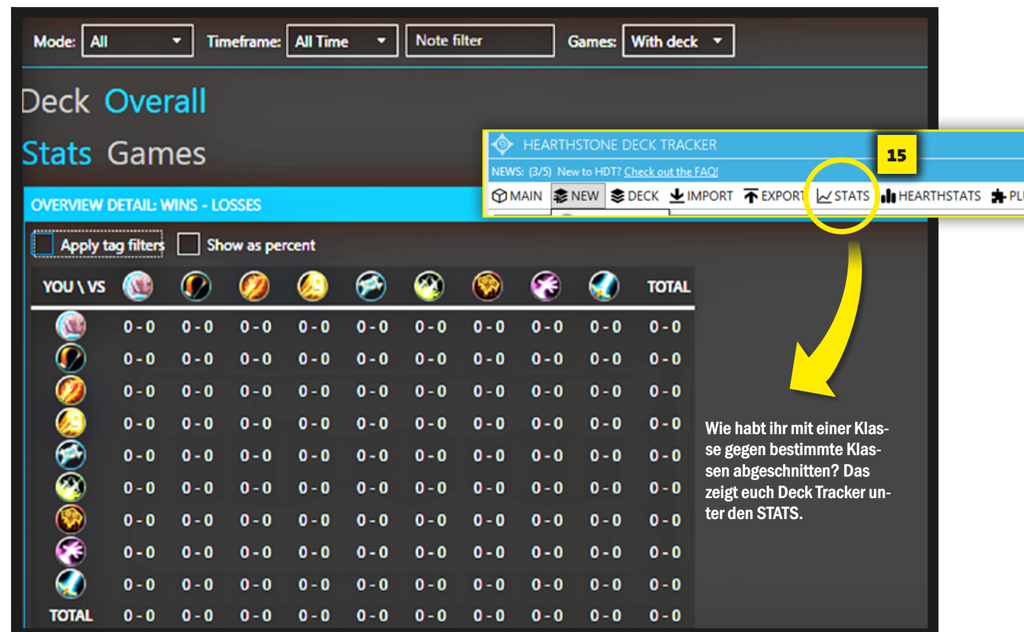
Dazu klickt ihr in eurem Battle.net-Client oben links in das Dropdown-Menü und wählt „Einstellungen" aus. Danach wählt ihr „Spieleinstellungen" **12** aus. Wenn ihr dort Hearthstone gefunden habt, ändert ihr im Drop-down-Menü im Feld „Text- und Audiosprache" die Sprache auf Englisch **13**. Voilà, schon sind alle wichtigen Handgriffe ausgeführt.

Bedenkt dabei, dass die Fläche ausgegraut und nicht anwählbar ist, solange Hearthstone noch im Hintergrund läuft! Sobald die Sprache umgestellt ist, öffnet ihr Hearthstone und erstellt ein neues Deck aus euer Sammlung. Lasst die Deck-Übersicht einfach offen und ruft kein bestehendes Deck auf, damit nichts aus Versehen überschrieben wird. Wenn ihr euer gewünschtes Deck in Deck Tracker zusammengebaut habt, klickt ihr auf die Fläche „EXPORT" **14** und dann auf den Punkt „TO HEARTHSTONE". Der große Vorteil vom Speichern der Decks in Deck Tracker und vom Importieren ist, dass ihr somit die limitierte Anzahl an Decks in Hearthstone selbst umgehen könnt; es lassen sich also mehr Decks speichern als von Spiel vorgesehen. Mit all den neuen Informationen die euch Deck Tracker bietet, schneidet ihr in Zukunft mit Sicherheit noch besser in Hearthstone ab. Wie ihr zukünftige Partien gespielt habt, könnt ihr euch unter „STATS" **15** anschauen. **SG**

DIE MULLIGANS DES GEGNERS

Diese Karten hat euer Gegner auf der Hand behalten. Ein weiteres Feature ist eine Übersicht der Karten, die der Gegner auf der Hand hat. Die mit einem roten M gekennzeichneten Karten hat der Gegner beim Mulligan behalten. Die anderen Zahlen zeigen einfach an, in welchem Zug sie euer Kontrahent gezogen hat.





Wie habt ihr mit einer Klasse gegen bestimmte Klassen abgeschnitten? Das zeigt euch Deck Tracker unter den STATS.

Mit Heart of Thorns gibt es nicht nur neue Waffen, sondern natürlich auch wieder zahlreiche schicke Skins, die euren Helden zum Topmodel in Tyria machen.

Guild Wars 2: HoT

Im Langzeittest fallen die Schwächen der ersten Erweiterung für Guild Wars 2 deutlicher ins Gewicht. Wir erklären euch, was in Heart of Thorns nicht so gelungen ist.

Heart of Thorns ist eine richtig gute und vor allem richtig große erste Erweiterung für Guild Wars 2 geworden. Nach mehreren Wochen im Dschungel von Maguuma ziehen wir jetzt unser Fazit und das fällt zwar immer noch gut aus, aber im Langzeittest offenbarten sich auch diverse Schwächen der Dschungelhatz. Viele Details von Heart of Thorns erschließen sich nämlich erst nach längerer Spielzeit. Besonders fällt der eher langweilige Grind auf, der nötig ist, um alle Beherrschungen zu erlernen.

Aus dem Dschungel ...

Zunächst weiß man gar nicht, wo man anfangen soll. Noch mal eine kurze Erklärung: Mit dem Widergänger brachte Entwickler Arenanet nicht nur eine neue Klasse ins Spiel, die durch verschiedene Legenden für ordentlichen Schwung in der Klassenriege von Guild Wars 2 sorgte, sondern auch noch die Beherrschungen, mit denen ihr eure bestehenden Level-80-Helden in einem alternativen Fortschrittssystem weiter verbessert. Es lässt sich nach vielen Stunden im Dschungel festhalten, dass die Entscheidung von Arenanet, auf die klassische Item-Spirale in der Erweiterung zu verzichten, die richtige war. So bleibt gewährleistet, dass alle erspielten Gegenstände und Erfolge im Spiel nicht entwertet werden. Zudem sind dank des Beherrschungssystems, bei dem ihr euch Punkte für verschiedene Fähigkeiten in unterschiedlichen Gebieten erspielt, auch die alten Zonen der Welt Tyria weiterhin bevölkert. Wobei ein wenig traurig schaute meine Heldin schon, als sie in die alten Gebiete zurücktappte und dann schmerzlich feststellen musste, dass die coolste der neuen Beherrschungen – das Gleiten – dort natürlich nicht funktioniert. Autsch! Ganz doll schmerzhaft sind nicht nur kopflose und unnötige Stürze von virtuellen Hängen, sondern auch die Gegner in der Erweiterung. Solisten sehen da eigentlich kein Land.



Dank Beherrschungssystem braucht ihr keine Item-Spirale fürchten und Waffen wie die Klinge, die der Charr in Händen hält, bleiben lange aktuell.

In den Dschungel ...

Das ist nicht immer gut, denn jeder kennt sicherlich das Gefühl, auch einfach mal einige Dinge alleine erledigen zu wollen. Im Dschungel sind die Meta-Events allerdings zu schwer, wenn nur wenige Spieler zusammenarbeiten – oder sie skalieren mit sehr vielen Mitspielern so weit hoch, dass sie fast unschaffbar sind – respektive mehr Koordination benötigen, als das normalerweise bei einem Haufen an zusammengewürfelten Helden möglich ist.

Auch ohne Events ist der Weg durch die verschlungenen Pfade des Dschungels beschwerlich. An jeder Ecke lauern Champions, die noch nicht so gut ausgerüsteten Helden



Die Kämpfe im Schlachtzug Geistertal haben es in sich und fordern nicht nur vollen Einsatz, sondern setzen auch sehr gute Ausrüstung voraus.

das Leben schwer machen. Ohne Mitspieler und Gruppen kommt ihr eben nicht weit und sammelt zu wenig Erfahrung für die neuen Beherrschungspfade – und ohne die könnt ihr manche Aufgaben gar nicht erst angehen: ein Teufelskreis. Dämonisch ist an sich auch die Karte der Erweiterung. Mit mehreren Ebenen und verwinkelten Ecken sowie plötzlich auftauchenden Hindernissen macht sie nicht nur mir das Dasein schwer und ein Erkunden bestimmter Orte wird zum Geduldsspiel, wenn man mal wieder kurz vor dem Ziel merkt, dass der Weg, der auf der Map noch deutlich als Durchgang zu erkennen war, nun doch wieder nur in einer Sackgasse mündet. Oder erst gewisse Beherrschungspfade freigeschaltet werden wollen, bevor die eine unerreichbare Klippe zugänglich wird …

Was geht los da rein?

Aber nun gut, das ist Meckern auf hohem Niveau. Schließlich ist es ein Online-Rollenspiel, in dem wir natürlich im besten Fall immer mit Mitspielern unterwegs sein sollten. Auch die Wegfindung oder das fehlende Gleiten in den alten Zonen sind kein Beinbruch, denn sie machen die eigentlichen Inhalte nicht schlechter.

Um diese neuen Inhalte überhaupt zu sehen, sind jedoch teilweise Beherrschungen nötig. Um etwa durch Säure vergiftete Pfützen zu waten, ohne dabei Schaden zu nehmen, muss die sechste Stufe der Nuhoch-Beherrschung freigeschaltet werden – und dafür braucht es Unmengen an Erfahrungspunkten – die erhaltet ihr nur über die großen Event-Ketten, die bekannten Herzchen-Missionen aus den Gebieten des Hauptspiels gibt's im Maguuma-Dschungel nicht. Schade, denn damit hätte Arenanet auch Solo-Spielern mal eine kleine und schnell machbare Aufgabe gegeben, die nach vielen Toden des Helden sicherlich auch für das ein oder andere Glücksgefühl und Motivation sorgen würde. Ein bisschen zu viel Grind hat Heart of Thorns, und ein bisschen zu schwer ist es auch – Spaß macht es mir trotzdem. **MBF**



Die neuen Elite-Spezialisierungen für alle Klassen erlauben es euren Helden, auf coole neue Waffen zu wechseln, die vorher nicht zugänglich waren.

GUILD WARS 2: HEART OF THORNS

Stand. . . . . 1. Dezember 2015
Anbieter: . . . . NCSOFT
Termin/USK: . . . . 23. Oktober / ab 12
Kosten: . . . . .44,99 Euro
Web: www.guildwars2.com/de/

ALLE INFOS AUF BUFFED.DE

www.buffed.de/Guild-Wars-2-Spiel-17072/

PRO

- Wunderschöne neue Gebiete
- Die Geschichte wird spannend weitererzählt
- Alternatives Fortschrittssystem
- Keine Item-Spirale
- Groß angelegte Events, die das Gefühl einer wahren Bedrohung der Welt vermitteln
- Erstmals Schlachtzüge
- Eine neue Klasse – der Widergänger
- Das Basisspiel ist jetzt kostenlos
- Neue Elite-Spezialisierungen

CONTRA

- Teilweise Skalierung bei Events kaputt
- Kaum Inhalte für Solisten
- Langes Farmen für die Beherrschungen

FAZIT MARIA BEYER-FISTRICH



„In der vergangenen Ausgabe bin ich bereits auf die einzelnen neuen Inhalte eingegangen, deswegen sei es mir bitte verziehen, dass ich in diesem Test nur meine aktuelle Stimmungslage wiedergebe. Heart of Thorns ist nach wie vor eine gelungene Erweiterung. Nun gehöre ich aber zu den Spielern, die aufgrund von Job und Familie auch mal gerne unverbindlich als Solist in eine schnelle Schlacht ziehen möchten. In diesem Punkt macht es mir Heart of Thorns schwer, denn Aufgaben, die ich alleine bewältigen kann, gibt es nicht so viele. Zudem dauert es als Gelegenheitsspieler extrem lang, bis man wirklich alle Beherrschungen freigespielt hat. Ähnlich sieht's bei den Elite-Spezialisierungen und den benötigten Heldenpunkten aus – obwohl Arenanet bereits ein wenig nachjustierte, was die benötigte Menge an Erfahrungspunkten angeht. Aber gut Ding will Weile haben. Guild Wars 2 ist nach wie vor ein großartiges MMO, welches meiner Meinung nach noch ein paar zusätzliche Beschäftigungsmöglichkeiten für Solospieler braucht – dann wäre ich rundum zufrieden."

ALTERNATIVEN

World of Warcraft 92
Final Fantasy XIV 90
Wildstar 88

WERTUNG **87**

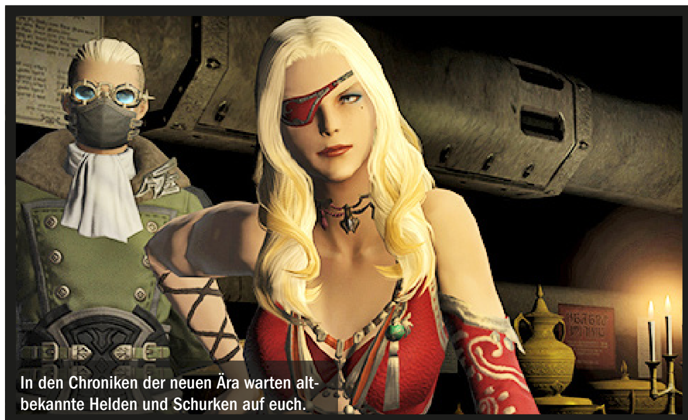
Final Fantasy XIV Heavensward – Patch 3.1

Der erste große Content-Patch „As Goes Light, So Goes Darkness“ für Heavensward ist erschienen. Wir haben das Mega-Update angespielt und erklären euch, was alles drin ist.

Im November 2015 erschien der erste große Patch für die Heavensward-Erweiterung von Final Fantasy XIV. Mit dem heiß ersehnten Update „As Goes Light, So Goes Darkness“ führte Entwickler Square Enix nicht nur die Hauptszenario-Geschichte fort, sondern brachte auch gleich noch einen Schwung an neuen Inhalten für alle Spielertypen nach Eorzea. Wir erklären euch die Highlights von Final Fantasy XIV Patch 3.1 und sagen euch, ob Entwickler Square Enix das ohnehin schon gute Online-Rollenspiel mit dem aktuellen Update sogar noch verbessert.

Wie geht's weiter mit Estinien?

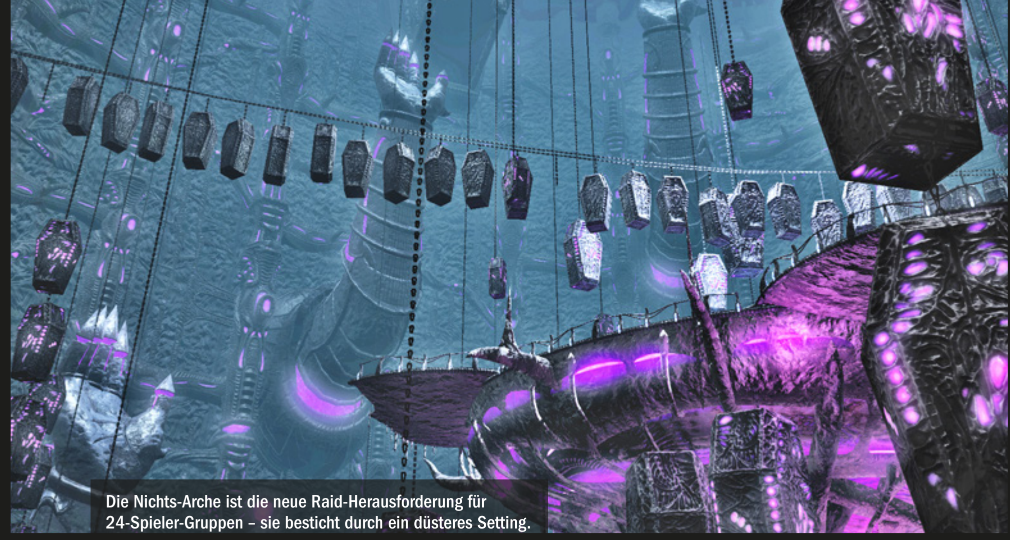
Für die meisten Fans ist sicherlich die Fortführung der Geschichte am spannendsten, denn die Haupt-Quest in Heavensward hörte mit einem fiesen Cliffhanger auf, der uns sprachlos zurückließ. So viel sei verraten – wir wollen euch schließlich nicht spoilern – die Geschichte geht genauso rasant weiter, wie sie aufgehört hat. Wir erfahren, was es mit den Handlungen von Estinien auf sich hat und was das für unsere Helden bedeutet. Passend dazu lautet der Name der neuen Mission, die ihr bei Alphinauf annehmt, auch „Wahrheit tut weh“. Aber natürlich geht es auch in den Chroniken der neuen Ära weiter und viele neue Nebenaufträge gibt's ebenfalls. Um die neuen Missionen zu starten, darf euer Held jedoch kein Frischling sein – alle Aufträge aus Patch 3.1 setzen zwingend den Abschluss der Quest „Himmelwärts“ voraus. Aber die Grundvoraussetzungen zu erfüllen, lohnt sich in jedem Fall, denn ihr erhaltet die Möglichkeit, eine neue Prüfung abzuschließen, bei der ihr auf einen aus der Hauptstory von Heavensward bekannten Gegner trefft. Der Kampf hat es in sich, aber dafür erhaltet ihr Thordans Fall ich-



In den Chroniken der neuen Ära warten altbekannte Helden und Schurken auf euch.



Dieser „nette Boss“ erinnert vom Design her stark an die Beschwörung von GF Diabolos in FF8.


Die Nichts-Arche ist die neue Raid-Herausforderung für 24-Spieler-Gruppen – sie besticht durch ein düsteres Setting.

tig gute neue Waffen, die sicherlich endlich der einen oder anderen Gruppe ein wenig Progress im Savage-Modus des Alexander-Raids ermöglichen. Vor allem die letzten beiden Bosse der Instanz bringen nämlich fast vier Monate nach dem Release noch reihenweise Gruppen zum Verzweifeln. Aber so sind sie eben, die Schlachtzüge in Final Fantasy XIV. Wer eine Herausforderung sucht, ist in dem japanischen Online-Rollenspiel an der richtigen Adresse.

Die Nichts-Arche und Dungeons

Aber vor die besten Klamotten und härtesten Challenges hat Final Fantasy XIV auch gemütlicheren Content gesetzt, der euch dabei helfen soll, die Ausrüstung eures Charakters langsam, aber stetig zu verbessern. Dazu gehört der neue Raid Die Nichts-Arche, die ihr bereits ab einer Gegenstandsstufe von 175 betreten dürft. Insgesamt reiht sich die Nichts-Arche in die Riege der nicht so schweren, aber dennoch taktischen Instanzen ein – so ähnlich war es schließlich schon beim Syrcusturm und der Welt der Dunkelheit. Alles ist mit einer halbwegs koordinierten sowie vernünftig ausgestatteten Truppe machbar und bereitet sanft, aber dennoch bestimmt, auf die Dinge vor, die da noch lauern.

Ansonsten steht euch für das Klamotten-Farmen neben dem Hardmode von Pharos-Sirius noch ein komplett neuer Dungeon zur Verfügung. Im Sankt-Mocianne-Arboretum warten fiese Pflanzenwesen und komische Baummonster auf mutige Abenteurer. Erneut hat es Square Enix geschafft, guten sowie extrem atmosphärischen Content für kleine Gruppen von vier Spielern zu entwickeln. Im Bezug auf Dungeons, Raids und Prüfungen hat das Entwicklerteam in Patch 3.1 mal wieder alles richtig gemacht. Von dieser Update-Politik können sich andere Spieleentwickler definitiv mal eine Scheibe abschneiden.

Die neuen Pet-Battles

Abseits der Item-Spirale, der Fortführung der Hauptmission und knüppelharten Raids gibt's dank Patch 3.1 auch mehr Raum für Zerstreuung. Etwa mit dem Kampf der Trabanten. Die neue Attraktion in der Manderville Gold Saucer lässt eure Begleiter in Kämpfen gegeneinander antreten. Ihr beschwört die knuffigen Pets und gebt ihnen im Kampf Befehle. Kampf der Trabanten lässt euch entweder gegen computergesteuerte Gegner oder andere Spieler antreten. Jeder Begleiter verfügt dabei über spezielle Attribute – je nachdem, welcher Klasse oder Art ein Begleiter angehört. Es gibt vier Arten: Monster, Tiere, Puppen und Apparate, die in einer Art „Stein, Schere, Papier"-Prinzip stark gegen eine jeweils andere Pet-Klasse sind.

Dazu kommen zusätzlich noch verschiedene Kartenziele, die für einen Sieg gegen den Kontrahenten im Kampf der Trabanten erfüllt werden müssen. Durch regelmäßige Siege gegen echte Spieler verdient ihr Rufpunkte und steigt mit der Zeit im Rang auf. Eine super Idee von Square Enix, denn was in World of Warcraft schon viele Spieler begeistert, kann natürlich auch in Final Fantasy XIV nicht verkehrt sein. Wie schon Triple Triad ist der Kampf der Trabanten ein gelungenes Minispiel, das immer wieder zum Einloggen motiviert.

Luftschiffmissionen und mehr

Das war aber noch lange nicht alles, was mit Patch 3.1 ins Spiel kam. Stark debattiert werden derzeit auch die neuen Luftschifferkundungsmissionen. Die sind im Vergleich zu den aktuellen Raids zu einfach und geben extrem gute Belohnungen. Jedoch droppen die Gegenstände eher selten und somit sind die Aufgaben doch eher an Spieler gerichtet, die zu den aktuellen Schlachtzügen aufschließen wollen, dafür aber noch das notwendige Equip benötigen. Alles in allem hat Square Enix erneut einen rundum gelungenen Patch veröffentlicht, der den Platz von FFXIV in der Riege der Top-MMOs weiterhin zementiert. Wenn ihr diese Zeilen hier lest, ist der Folge-Patch 3.15 bereits erschienen. Bis zum Redaktionsschluss hatten wir keine Möglichkeit, die neue Questreihe der epischen Waffen im neuen Update anzuspielen und können daher noch nichts darüber sagen. Wir halten euch auf buffed.de auf dem Laufenden und berichtenüber die neuen Inhalte und die Relikte, sobald der Patch erscheint. **MBF**

FINAL FANTASY XIV: HEAVENSWARD- PATCH 3.1

Stand/Version: .... 07.12.2015 / Patch 3.1
Anbieter: .... Square Enix
Termin/USK: .... November 2015 / ab 12
Kosten: .... 40 Euro / 13 Euro pro Monat
Web: .... de.finalfantasyxiv.com/

ALLE INFOS AUF BUFFED.DE

http://www.buffed.de/Final-Fantasy/

PRO

+ Tolle Hauptgeschichte im Final-Fantasy-Stil
+ Viele neue Inhalte für Solo- und Gruppenspieler
+ Sehr gut geschriebene Nebenaufträge
+ Luftschiffmissionen mit tollen Belohnungen
+ Eine neue Prüfung, die extrem herausfordernd ist
+ Ein neuer 24-Mann-Raid

CONTRA

– Keine neuen Inhalte für PvP-Fans
– Savage-Modus von Alexander immer noch extrem schwer
– Voraussetzungen für neue Quests zu hoch

FAZIT MARIA BEYER-FISTRICH



„Final Fantasy XIV wird mit der Zeit immer besser. Wie ein guter Wein reift das Online-Rollenspiel im Keller von Square Enix und begeistert mit immer wieder neuen Nuancen und Inhalten. Dank den Pet-Battles, den Luftschiffmissionen, dem neuen Raid, der Prüfung und bald mit Patch 3.15 auch der Questreihe der epischen Waffen kommt in Final Fantasy XIV absolut keine Langeweile auf. Eher stellt sich die Frage: Wie soll man das alles schaffen? Es gibt noch so viel zu entdecken und zu erleben! Andere Entwickler sollten sich ein Beispiel an Square Enix' Patchpolitik nehmen. Was das Team mit seinen kostenlosen Updates raushaut, ist unerreicht. Deswegen bleibt Final Fantasy XIV neben World of Warcraft das beste Online-Rollenspiel auf dem Markt. Und wenn die Entwickler so weitermachen, wird das auch noch sehr, sehr lange so bleiben. Bravo!"

ALTERNATIVEN

World of Warcraft 92
Guild Wars 2 89
SWTOR 85

WERTUNG **90**

Zurück in Yharnam: Im DLC machen wir statt der Nacht den Tag unsicher. Das Kathedralenviertel liegt im diffusen Licht der eigenartig wirkenden Sonne.

Bloodborne: Die alten Jäger

Blutig, blutiger, Bloodborne – der DLC Die alten Jäger bringt für knapp 20 Euro Bosse, zig neue Waffen und Klamotten. Und den tausendfachen Tod.

Wenn jemand nicht weiß, was er sonst sagen könnte, nutzt er das Wort Supercalifragilisticexpialigetisch. Sagen zumindest Mary Poppins und ihre Kids. Wir ziehen es in unserer Sprachlosigkeit vor, die extravaganten Animationen unser neuesten Errungenschaft unter den Waffen schlicht schweigend und mit zu Boden gefallener Kinnlade zu bewundern. Der amygdalanische Arm, den wir auf unserer Schulter tragen, hat einiges drauf. Die Sense des Dings fährt noch einmal einen äußert lebendig wirkenden Arm aus, wenn wir mit dem rechten Trigger unseres Controllers ausholen. Das klingt eklig, sieht eklig aus und ist bestimmt megaklasse im Kampf gegen die Monster im Albtraum der Jäger, den wir in Bloodbornes ersten und einzigen DLC Die alten Jäger besuchen. Nur werden wir das in diesem Spieldurchgang nie herausfinden.



Du hässlicher Fettblopp! Das Monster hat uns ungespitzt in den Boden gerammt, nachdem es seine Axt mit Kirchenglockenschall verstärkt hat.

Waffenlos durch den Tag

Genauso geht es mit allen neuen Waffen. Mit der Wirbelsäge und dem Bestienschlitzer, mit dem Bestienjäger-Saif und Simons Bogenklinge. Den Eruptionshammer haben wir sogar auf den Kampfwert +8 aufgewertet und selbst dann hat er sich im Monsterduell immer noch so angefühlt, als würden wir mit einem Gänseblümchen auf einen Panzer einschlagen. Vielleicht hat das damit zu tun, dass wir den DLC auf New Game+++ spielen. Grundsätzlich finden wir es aber ein bisschen unpassend, über eine Erweiterung zig neue Waffen in ein Spiel zu bringen, das so stark darauf ausgelegt ist, dass wir recht früh eine Lieblingsklinge aus-



Blitzschnelle Jäger stellen sich uns in den Weg, um ihre neuen Waffen mit allen Mitteln zu verteidigen. Gut, dass wir schneller sind!

wählen und dann für den Rest des Abenteuers dabei bleiben. Denn nur einmal pro Durchgang lässt sich ein Stein für die Waffenaufwertung auf +10 finden. Und die, die wir in drei Durchgängen gefunden haben, haben wir eben in unsere Lieblingswaffen investiert. Tja, Pech gehabt. Da müssen Amygdala-Arm und Wirbelsäge in der Tasche bleiben.

Expressticket in den Tod

Aber worum geht es eigentlich? Die alten Jäger erzählt von der Byrgenwerth-Geschichte aus dem Hauptspiel. Um also mehr zu erfahren, betreten wir den bereits genannten Alptraum der Jäger. Das geht allerdings erst, wenn wir in Yharnams Kathedrale Vikarin Amelia umhauen und den Gegenstand auf dem Altar hinter ihr betrachten. Nach unserer Rückkehr in den Traum der Jäger gibt's dann von den kleinen Skeletthelferlein das Auge des Bluttrinkenden. Mit dem Ding in der Tasche geht's wieder in Oedons Kapelle zum Amygdala, der beim Friedhof lässig an dem heiligen Haus abhängt. Der grabscht nach uns, drückt uns feste und schmeißt uns in den Albtraum.

Fortan bewegen wir uns auf neuem Terrain. Wobei, zu Beginn noch nicht so richtig. Denn das erste von drei neuen Gebieten ist eine verdrehte Horrorversion des Kathedralenviertels. Die Wurzeln toter Bäume wuchern in den verwinkelten Gassen der Stadt. So eröffnen sich jede Menge neuer Wege zu jeder Menge neuer Feinde. Yharnam sieht allein schon ganz anders aus, weil eine von einem eigenartigen Muster bedeckte Sonne vom Himmel scheint und diffuses Licht spendet. Auf den Straßen tummeln sich nun Bestien und andere Jäger statt bekannter Albtraummonster. Und sie haben eine Mordslust darauf, uns dem Erdboden gleichzumachen. Aus der Tür der Kathedrale stolpert ein riesiger Tentakelklops, infusioniert seine Axt mit der Macht der Kirchenglocke und schickt uns Bimm, Bamm, Bumm in den Tod. Um die Ecke warten Ticker; Bewohner Yharnams, die mit Zeitzündergranaten nach uns werfen. Unten im Blutfluss hocken gefühlt 35.000 Mückenviecher, die eingeweihte Jäger bereits aus dem Nebengebiet Cainhurst kennen und verabscheuen.

Es soll also niemand sagen, es gäbe nicht genug im Albtraum zu erledigen. Vornehmlich werden aber wir erledigt. Von den Gestalten auf den Straßen Yharnams. Und dann von den Viechern, die im unheimlichen Laboratorium nach dem ersten Boss Ludwig hausen … Hach, es ist so schön, wieder in Yharnam zu sein! Am Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert: Wir attackieren, weichen aus, beobachten die Angriffe der Feinde und kommen so nach und nach dahinter, wie sie ticken und wie wir sie ausschalten können. Dann müssen wir die Theorie in die Praxis umsetzen, was natürlich leichter gesagt ist als getan. Übrigens: Wer im Grundspiel bis zu den Hexen von Hemwick spielt, freut sich über die frisch eingeführte Liga-Fraktion mit neuen Helfern für die knackigen Kämpfe im Albtraum der Jäger. Falls es doch mal nicht solo weitergeht.

Daheim ist's am schönsten

Der coolste Effekt ist aber, dass wir uns fühlen, als hätten wir keine achtmonatige Bloodborne-Pause hinter uns. Die Steuerung sitzt bei Jäger-Veteranen spätestens nach einer Viertelstunde. Wir fühlen uns nach wenigen Minuten wie zu Hause. Die Welt ist gewohnt schön und entsetzlich anzuschauen. Die Bosse sehen grotesk wie eh und je aus – und sind zumindest auf unserem Schwierigkeitsgrad auch verflucht schwer umzuprügeln. Wir könnten ja auch einfach einen neuen Charakter anfangen und dann ab Level 65 in den Alptraum zurückkehren, so wie es empfohlen ist. Aber wo bleibt denn da der Spaß! **SB**

BLOODBORNE: DIE ALTEN JÄGER

Stand/Version: ....13.12.2015 / 4.1.0
Anbieter: .... Sony
Termin/USK: .... erhältlich / ab 16 Jahren
Kosten: .... 19,99 €
Web: www.playstation.com/en-us/games/bloodborne-ps4/

ALLE INFOS AUF BUFFED.DE

www.buffed.de/Bloodborne

PRO

- Drei neue Gebiete mit Monstern und Bossen
- Zehn Trickwaffen und mehrere magische Gegenstände
- Schöne groteske Albtraumwelt
- Liga-Fraktion mit starken Helfern

CONTRA

- Die Koop-Performance ist immer noch verbesserungswürdig
- An den faden Chalice-Dungeons hat sich nichts getan

FAZIT SUSANNE BRAUN



„Meine Heldin Isla Von Tjost rammt einem Monster ihre heilige Klinge in den Bauch; beim Herausziehen fliegt ihr das Croissant um die Ohren. Ihr hübsches Cape ist voller Croissants, das Wasser, in dem sie steht, ist von lauter Croissants verfärbt und überhaupt: Croissants überall! So ist das eben in Croissantborne. Nein, keine Angst, in Die alten Jäger erwartet euch keine Croissant-Inflation. Ich hab nur einfach „Blut" durch das französische Plunderteiggebäck getauscht, weil es irgendwie putziger klingt. Denn putzig ist der Bloodborne-DLC auf keinen Fall, sondern eine knallharte Herausforderung für die Jäger Yharnams. Fantastisch! Meiner Meinung nach hat sich das Warten definitiv gelohnt. Auch wenn ich ein bisschen traurig bin, dass es nun keine Inhalte mehr für mein Spiel des Jahres 2015 gibt."

ALTERNATIVEN

Dark Souls.........................nicht bewertet
Dark Souls 2 ....nicht bewertet
Lords of the Fallen ....nicht bewertet

WERTUNG **90**

Die Grafik von Fallout 4 ist nicht auf dem neuesten Stand. Was trotzdem besonders gut aussieht, sind die Lichteffekte aller Art im Spiel.

Fallout 4

Fallout 4 hat sicherlich viele Macken und ist dennoch ein großartiges Spiel, welches mit einer tollen Atmosphäre und einer großen Spielwelt zum Erkunden einlädt – doch wie passt das zusammen?

Die Vorfreude auf Fallout 4 war nicht nur bei mir sondern auch in der Fangemeinde allgemein riesig, als Bethesda im Juni den Fallout Boy aus der Vault ließ. Wow, schon in diesem Jahr geht's zurück ins Ödland? Unfassbar glücklich, hab ich sogar ein Tränchen verdrückt, als der erste Trailer auf der E3 gezeigt wurde. Ich war mir in der ersten Vorschau schon sicher: Fallout 4 kann einfach nur gut werden. Daran bestand kein Zweifel. Knapp fünf Monate später habe ich schon ungefähr 60 Stunden im Ödland von Boston verbracht. Das Fazit: Es ist ein großartiges Spiel geworden, jedoch gibt's ein paar Macken, die mich als Fan zwar teilweise stören, meinen Spielspaß aber trotzdem nicht merklich trüben.



Das gute, alte beruhigende Grün des Pip-Boy: Auf der Karte sehen wir alle bisher entdeckten Orte.

So bongo, bongo, bongo, I don't want to leave the Congo

Das Tutorial spielt sich so, wie es die Videos von der E3 schon gezeigt haben. Das scheinbar idyllische Familienleben wird jedoch jäh gestört. Im Fernsehen sind Nachrichten über gefallene Bomben zu hören. Ein Vault-Tec-Mitarbeiter kommt vorbei und dann geht alles sehr schnell. Mit dem Baby auf dem Arm rennen meine Heldin und ihr Mann zur Vault, und schaffen es gerade rechtzeitig, bevor die Druckwelle einer Atombombenexplosion über ihre Köpfe saust. Nach einer Stunde Echtzeit und 200 Jahren im Spiel klettert meine Heldin Brandine wütend aus dem Bunker und steht typisch für Fallout vor dem Nichts. Die ersten Stunden sind wie nach Hause kommen. Die Welt kommt mir so vertraut und dennoch völlig anders vor. Ein wenig überfordert bin ich mit dem Housing-System, welches mir Fallout 4 relativ zügig nach dem Start mit all seinen Optionen eröffnet. Wo bekomme ich die Materialien her? Ich muss die Pfeiltasten zum Durchschalten benutzen? Ernsthaft? Alter Schwede! Bedienung und Menüs waren ja noch nie die Stärke von Bethesda, aber dieses Housing-Interface und dessen Bedienung sind das umständlichste Stück Spiel seit Surgeon Simulator. Mit dem Pip-Boy kann ich jedoch gut leben, der ist ja so wie immer. Durchschalten von Menüs, nach den richtigen Items suchen, wieder „raus-tabben". Nach wenigen Stunden sind die Taschen gefüllt, Leichen pflastern meinen Weg und die erste Behausung steht.

Crazy he calls me...

Nun ja, gewissermaßen liegt meine Butze eigentlich auf dem Dach der Werkstatt in Sanctuary. Mittels Treppe klettere ich jedes Mal in meine Wellblechhütte (pardon, Holzkiste), um neue Beute zu bunkern oder eine neue Wackelpuppe auf den Schrein zu stellen. Ein paar Siedler habe ich durch sauberes Wasser, Essen und ein wenig Verteidigung auch schon angelockt. Was hat das alles mit der Hauptstory und dem eigentlichen Spiel zu tun? Das Housing-System ist merkwürdig abgetrennt vom Rest des Spiels. Klar, Bethesda hatte bereits verkündet, dass der Siedlungsbau komplett optional bleibt. Bei einem solch umfangreichen Feature fühlt sich das dennoch extrem seltsam an. Da hätte man irgendwie noch mehr draus machen können. Seltsam



Die Krit-Leiste fühlt sich mit jedem Treffer im VATS-Modus. Ist sie voll, könnt ihr per Leertaste einen garantierten Treffer mit Schadensbonus landen.

Sofern ihr oft das VATS-System im Kampf benutzt, solltet ihr auf den Perk „Mysteriöser Fremder“ setzen. Dieser hilft euch nämlich im Kampf.

abgespalten von der Hauptstory fühle auch ich mich, denn in den fast 60 Spielstunden, die meine Brandine schon auf dem Tacho hat, habe ich nur wenige Quests der Haupt-Mission abgeschlossen. Was zum Teufel hatte ich in der ganzen Zeit gemacht? Na, was man eben in Fallout so tut: Die Welt erkunden, Beute sammeln, mit Leuten reden, mit dem Crafting die Ausrütung pimpen und immer wieder neue Sachen lernen – alll das natürlich untermalt von der großartigen Musik, die in manchen Situationen die Skurrilität der postapokalyptischen Spielwelt genial und so perfekt unterstreicht, dass man einfach nicht mehr aufhören will zu spielen, weiterzulaufen, zu erkunden, zu erbeuten und zu labern.

„FALLOUT 4 IST MEIN ROLLENSPIEL DES JAHRES 2015.“

Into each life some rain must fall

Wobei der letzte Punkt dann doch nicht ganz stimmt. Die Unterhaltungen mit den Einwohnern des Ödlandes waren in Fallout 3 und New Vegas mit unglaublich viel Liebe zum Detail versehen. Da wurden uns Geheimnisse und Hintergrundgeschichten offenbart, die teilweise einen völlig anderen Blick auf Dinge ermöglichten. Wir konnten unsere Auftraggeber doppelt hintergehen und uns am Ende einer Mission für überraschende Wendungen entscheiden. Da wurde eingeschüchtert, bestochen und bezirzt, dass sich die Balken bogen. Das alles fehlt in Fallout 4 vor allem am Anfang. Da entdeckte Brandine vor allem Siedlungen, in denen die Einwohner einfach nur Siedler hießen.

Aber nun gut, im späteren Verlauf treffe ich wieder öfter auf interessante Charaktere und bekommt auch spannende Quests. Insgesamt sind die Nebenmissionen aber ideenärmer und liebloser als in den Vorgängern. Aber das war es dann auch schon mit meiner Meckerei, denn Fallout 4 ist trotzdem ein großartiges Spiel, welches mich so an den Bildschirm fesselt, dass es sogar ein Kampf mit dem inneren Schweinehund war, diesen Text hier zu schreiben. Ich kann mich einfach nicht vom Spiel lösen. Hinter der nächsten Ecke könnte ja noch eine Quest, ein legendärer Gegner, fette Beute oder ein interessanter Charakter warten. Ich kann einfach nicht aufhören und freue mich schon auf die ersten DLCs für mein geliebtes Fallout 4. **MBF**



Schönes Detail: In der Vorschau können wir bereits sehen, wie die Modifikation an der umgebauten Waffe nach dem Einbau aussieht.

Mit dem Modding-System lassen sich alle Waffen individuell an unseren Spielstil anpassen. So wird aus einer normalen auch mal eine Automatikwaffe.

FALLOUT 4

Stand/Version: .... 07. Dezember 2015
Anbieter: .... Bethesda
Termin/USK: .... 10.11 2015 / ab 18
Kosten: .... 40 Euro
Web: www.fallout4.com/

ALLE INFOS AUF BUFFED.DE

www.buffed.de/Fallout-4-Spiel-18293/

PRO

- Großartige Fallout-Atmosphäre
- Dank Waffen- und Rüstungs-Modifikationen deutlich mehr Individualität
- Viele Orte zum Entdecken
- Großartiger Soundtrack
- Vier interessante Fraktionen mit Quests
- Toller Charakter-Editor
- Vollvertonung des Helden

CONTRA

- Hauptstory ist kein Meisterwerk der Erzählkunst.
- Altbackene Grafik und Texturen
- Wenige Dialogoptionen

FAZIT MARIA BEYER-FISTRICH

„Alles, was die Kritiker über Fallout 4 sagen, kann als „Meckern auf hohen Niveau“ bezeichnet werden. Klar, das Spiel hat einige Macken und hat auch definitiv ein wenig Rollenspielatmosphäre verloren. Man kann eben nicht alles haben. Die Vollvertonung geht in Ordnung, aber mir hätten Textfelder tatsächlich besser gefallen, denn damit wären sicherlich mehr Antwortmöglichkeiten drin gewesen. Dennoch ist Fallout 4 wieder ein richtig gutes Spiel geworden. Die Atmosphäre des Ödlands von Boston und die dazu passende Musik ziehen mich sogartig ins Spiel und ich kann einfach nicht mehr aufhören. Klar, die Quests waren in den Vorgängern besser. Es gab auch mehr skurrile Charaktere, deswegen bleibt Fallout 4 die 90er-Wertung auch verwehrt. Die Hauptstory ist in ganzer Bethesda-Tradition auch nicht gerade eine erzählerische Meisterleistung, dennoch hat Fallout 4 einfach jede Menge Charme und ist für alle Fans ein Muss.“

ALTERNATIVEN

The Witcher 3 93
The Elder Scrolls 5 91
Dragon Age: Inquisition 89

WERTUNG

86



Fallout 4: Reiseführer

Sehenswertes in Boston und im Commonwealth

Das Ödland von Boston hat eine Menge zu bieten. Auch abseits der für die Haupthandlung wichtigen Orte lohnt es sich auf Entdeckungsreise zu gehen und einfach mal die Postapokalypse auf sich wirken zu lassen. Wir stellen euch in unserem kleinen Ödland-Reiseführer ein paar besonders interessante Orte vor, an denen ihr meistens auch fette Beute machen könnt. Vorausgesetzt ihr habt schon den einen oder anderen Perk ausgeskillt und wisst, wie ihr mit einer Waffe umzugehen habt. Die hier vorgestellten Orte sind nämlich nichts für blutjunge Fallout-Frischlinge. **CHRISTIAN WEIGEL/MBF**

Für Literaturfans

Es sollte sich niemand beschweren dürfen, dass es in Boston nicht genügend berühmte Schriftsteller gab. Von manchen von ihnen sind sogar noch Spuren zu finden und ein Besuch in der großen Bibliothek ist jedem Reisenden zu empfehlen.



Interessante Orte müsst ihr natürlich erst entdecken. Wir würden uns eine Funktion wünschen, bei der wir Orte mit Text für eine Rückkehr markieren.

LEBEN IM WALD



Henry David Thoreau hatte schon eine Vorahnung …

Der amerikanische Schriftsteller Henry David Thoreau hätte gut in die Welt von Fallout gepasst: Zeit seines Lebens predigte er, der Mensch müsse der industrialisierten Massengesellschaft den Rücken kehren und sich auf sich selbst verlassen. Um 1845 ging er für zwei Jahre in die Wälder. Er lebte alleine in einer winzigen Hütte am Walden Pond, einem kleinen See. Sein Ziel war, sich auf ein einfaches Leben einzulassen, den direkten Kontakt mit Natur und Jahreszeiten zu suchen und die Einsamkeit zu genießen. Nach diesen Erlebnissen schrieb er sein berühmtes Buch „Walden oder Leben in den Wäldern". Einen kurzen Marsch südwestlich von Concord, gar nicht weit entfernt von unserer Start-Siedlung Sanctuary Hills, finden wir die ausgetrockneten, kläglichen Reste des Walden Pond, und sogar eine Rekonstruktion von Thoreaus kleiner Einsiedlerklause – neben einem fünfmal so großen Besucherzentrum. Es lohnt sich, den Knopf für die Audiotour neben dem Hütteneingang zu drücken: Thoreau hätte bei so viel Kommerzialisierung vermutlich im Grab rotiert. Wir sollten uns nicht davon abbringen lassen, dass der Keller des Besucherzentrums von Raidern unsicher gemacht wird und am Seeufer der eine oder andere Mirelurk lauert. Stattdessen sollten wir tief durchatmen, unseren Blick auf dem See ruhen lassen und zulassen, dass der goldene atomare Herbst in den Wäldern von Massachusetts in unsere Seele einzieht. Eines von Thoreaus Zitaten – „Der Mensch ist umso reicher, je mehr Dinge er liegenlassen kann." – können wir uns zu Herzen nehmen, wenn das Inventar einmal mehr von Krempel überquillt, den wir allzu gierig auf unseren Streifzügen aufgesammelt haben.





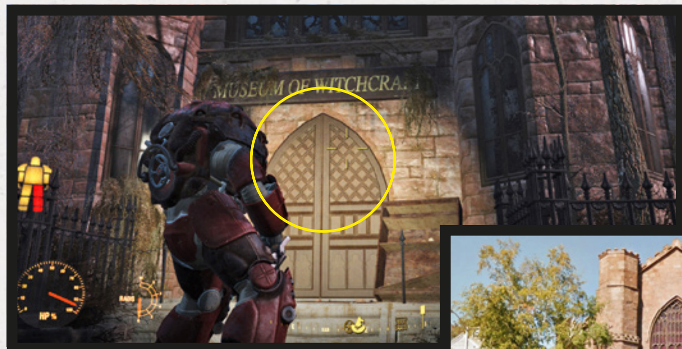


Auch in Fallout ist die Hütte des Autors Henry David Thoreau ein Nachbau für die Touristen.

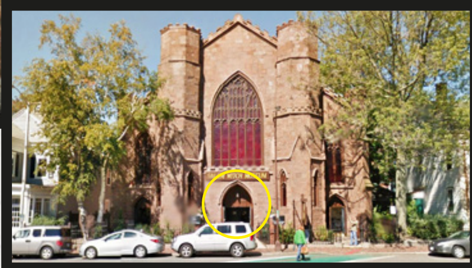


Versteckte Objekte bietet auch der Spiel-Client. Wie etwa diese Harpune, die ihr allerdings nur mit einer Mod benutzen könnt.

DIE HEXEN VON SALEM



Das Hexereimuseum in Salem zieht viele Okkultismus-Fans an – doch Vorsicht: Im Museun lauert eine tödliche Überraschung auf euch.



Das Hexereimuseum sieht in Fallout exakt aus wie das Original, nur der Schriftzug über der Tür ist anders.

Lust auf eine richtig gruselige Geisterbahn? Das Hexereimuseum in Salem dürfte auch dem abgebrühtesten Ödland-Cowboy das Herz in die Hose rutschen lassen.

Das Örtchen Salem, nordöstlich von Boston an der Küste gelegen, ist berühmt für die Hexenprozesse, die dort im 17. Jahrhundert stattfanden. Die berühmteste literarische Umsetzung dürfte das Theaterstück „Hexenjagd" (The Crucible) von Arthur Miller sein: Ein ganzes Dorf verfällt Aberglaube und Hexenwahn, weil einige Mädchen im Wald aus Übermut okkulte Rituale veranstalten. Millers Theaterstück entstand 1953, mitten während der „Hexenjagden" auf verkappte Kommunisten unter Senator McCarthy. Der gleiche Anti-Kommunismus-Wahn zieht sich auch durch die Fallout-Reihe, die ja trotz des Jahres 2077 in den 1950ern stehen geblieben zu sein scheint.

In Salem selbst stoßen wir, von Westen kommend zuerst auf ein zinnenbekränztes Gebäude, das wie eine gotische Schrumpfkathedrale aussieht. Dabei handelt es sich um das Hexereimuseum von Salem, das es im Original auch in unserer Realität gibt. Eindringen können wir nicht über den Haupteingang, sondern nur über eine Kellertür im Vorgarten.

Sind wir erst einmal drin, zieht das Spiel alle Register, um uns ordentlich in Angst und Schrecken zu versetzen. Bestialisches Knurren, schwere Tritte wie von einem riesigen Monster und Gunner-Leichen, die vor unseren Augen von einem nicht sichtbaren Monstrum durch ein Loch in der Decke gezogen werden ... kurzum, wir waren davon so beeindruckt, dass wir das Spektakel nur für eine Grusel-Inszenierung hielten und eine harmlose Erklärung dafür erwarteten. Pustekuchen. Allen Besuchern des Hexereimuseums sei empfohlen, dort nicht nur mit einem Nagelknipser als Bewaffnung einzusteigen.



Leert vor einer Erkundungstour immer euer Inventar.

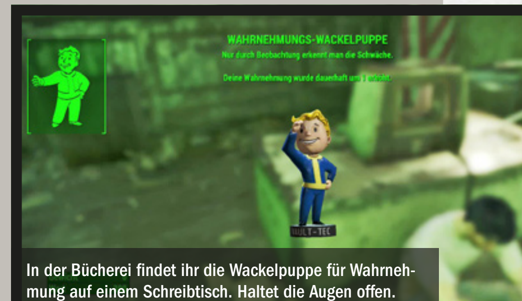
DIE GROSSE BÜCHEREI

Schrecklich! Überall im Ödland lassen die Leute ihre nicht zurückgegebenen Bücher aus der öffentlichen Bibliothek zurück! Was da in 200 Jahren an Mahngebühren zusammenkommt, geht ja auf keine Brahminhaut. Als anständiger und ordentlicher Commonwealth-Bürger ist es daher auch unsere Aufgabe, die Bücher an ihren vorgesehenen Ort zurückzubringen.

In der Boston Public Library, einem großen Gebäude im Renaissance-Stil, können wir an den im Inneren gelegenen Buchrückgabe-Terminals die lange überfälligen Schinken zurückgeben. Dummerweise haben sich in den Lesesälen scharenweise Supermutanten einquartiert, die sich teilweise noch mit den letzten Überbleibseln der Robo-Wachen im Gebäude erbitterte Gefechte liefern.

Für zurückgegebene Bücher erhalten wir Buchrückgabe-Marken, die wir an den gleichen Terminals gegen Bonus-Geschenke eintauschen können. Das ist zwar meistens nur Trödel und Ausschussware, aber es lassen sich manchmal auch Perk-Magazine dafür erwerben. Es lohnt sich übrigens auch, den Computerkonsolen-Raum im Norden der Bibliothek nicht auszulassen, da dort der Intelligenz-Bobblehead herumsteht.

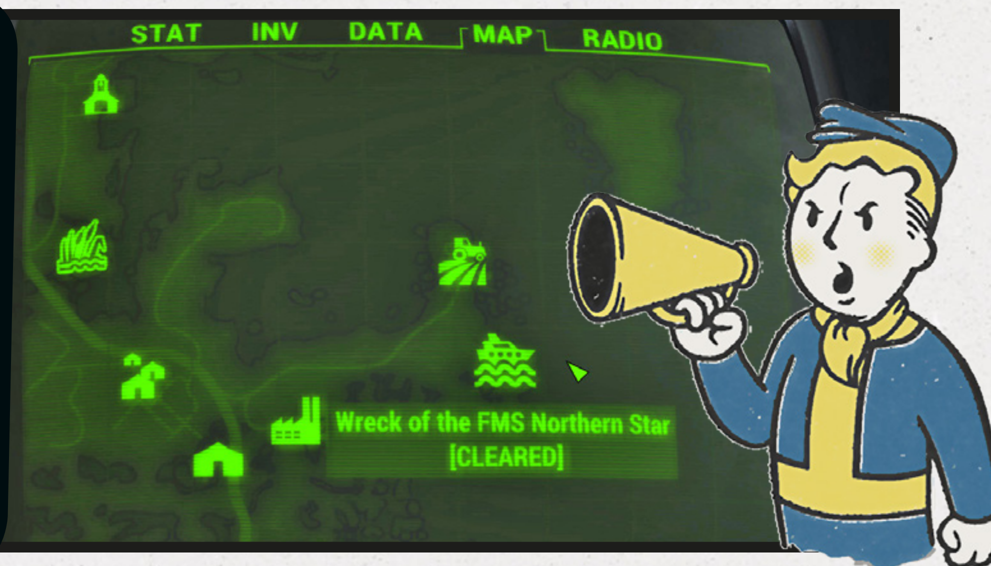
Ihr findet die Bücherei von Boston, indem ihr euch von Diamond City aus ein Stückchen weiter nach Osten ins Straßengewirr der Altstadt wagt.



In der Bücherei findet ihr die Wackelpuppe für Wahrnehmung auf einem Schreibtisch. Haltet die Augen offen.

Für nautisch Interessierte

In Boston und um die Stadt herum gibt es eine Menge Schiffe zu bestaunen. Boston und das Meer haben eine lange Tradition, die selbst durch die atomare Verwüstung nicht unterbrochen werden konnte. Abgesehen von all den Schleppern, Fischerbooten und Lastkähnen, die im Hafen und auf allen Wasserwegen halb versunken vor sich hin rosten, gibt es mehrere gut erhaltene Exemplare großer Museumsschiffe, bei denen sich ein Besuch lohnt – nicht nur für Seefahrt-Fans.



USS CONSTITUTION

Diese stolze alte 44-Kanonen-Fregatte trägt den Spitznamen „Old Ironsides“, weil im Krieg von 1812 gegen die garstigen Rotröcke der Legende nach feindliche Kanonenkugeln einfach so an ihren harten Planken abprallten. Im Boston unserer Realität ist sie ein tolles Museumsschiff, in Fallout 4 hat sie ein anderes Schicksal erlitten: Sie sitzt in Charleston, ein Stückchen östlich von Bunker Hill nahe ihrem tatsächlichen Liegeplatz auf den Ruinen eines Bankgebäudes fest.

Wie ist sie dort hingekommen? Von einem Tsunami dorthin gespült? Mitnichten. Ein schlauer (oder größenwahnsinniger) Bastler an ihren ehrwürdigen Holzrumpf einfach so vier massive Raketentriebwerke gedübelt, mit denen sie bereits einen ersten Hopser hingelegt hat – leider eben nur auf das Dach der Savings&Loan-Bank.

Bemannt wird die Constitution von einer Crew zusammengewürfelter Roboter, die alle in breitestem Seemannsjargon sprechen und vom Sentry-Bot Captain Ironsides kommandiert werden. Dessen erklärtes Ziel ist es, die Fregatte wieder zu Wasser zu lassen. Wir können den Segler-Bots dabei helfen, ihr stolzes Schiff wieder flott zu machen. Das ist ein bisschen Laufarbeit, das resultierende Spektakel lohnt sich aber voll und ganz. Vergesst nicht, der USS Constitution auch nach ihrem, äh, Stapellauf einen weiteren Besuch abzustatten! Neben der absolut coolen Inszenierung bietet die USS Constitution natürlich auch fette Beute. Vergesst deswegen nicht, vorher eure Taschen zu leeren, und nehmt vielleicht auch noch einen Begleiter mit, der viele Dinge für euch tragen kann. Es lohnt sich! Und denkt immer daran: Kleber, Telefone, Ventilatoren und derlei Kram sind besonders nützlich, um verschiedene Items herzustellen.



Capatin Ironsides hat ordentlich Salzwasser in den Schaltkreisen und glaubt, es sei die Aufgabe seines Schiffes, die Vereinigten Staaten gegen Rotröcke und Rotchinesen zu verteidigen...



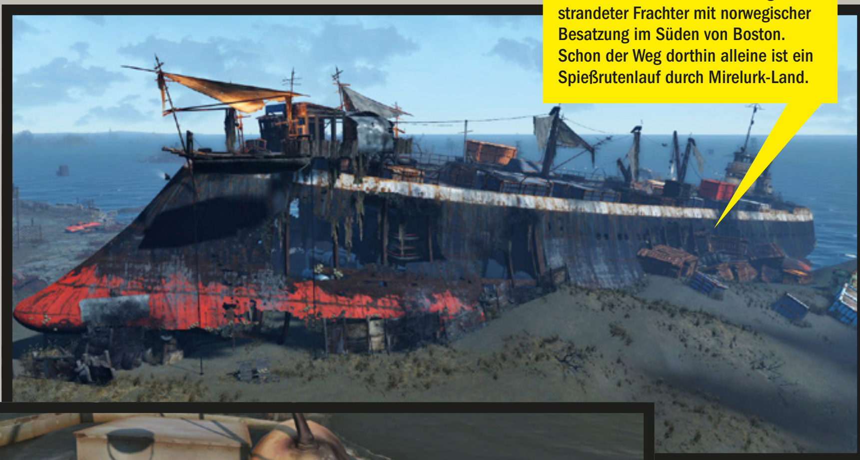
Feindliche Enterversuche wehren wir kurzerhand mit dem Gatling-Laser ab. Damit habt ihr nicht gerechnet, ihr fieses Piratenpack!

YANGTZE

So richtig viel sehen können wir von der Yangtze nicht – das liegt daran, dass sie ein U-Boot ist und in den trüben Gewässern des Hafens von Boston knapp unter der Oberfläche schnorchelt. Da wir uns dem Boot sowieso schwimmend nähern müssen, um an Bord zu kommen, können wir beim Tauchen aber zumindest einen Blick auf die imposante Größe des chinesischen Raketen-U-Boots werfen. Achtung: In Power-Rüstung schwimmt es sich nicht wirklich gut, man sinkt wie ein Stein und kann nur langsam am Grund herumstapfen. Um die Luke zum Einstieg zu erreichen, planschen wir also lieber in unserer „normalen“ Rüstung ins Wasser.
Ab und zu späht der Kommandant der Yangtse mit seinem Periskop das Ufer aus. Da das Sehrohr mittlerweile stark mit Algen behangen ist, glaubt ein kleiner Junge am Ufer, bei dem U-Boot handele es sich um ein Seeungeheuer.
Der Kapitän der Yangtze hat seinen Posten nämlich auch nach 200 Jahren nie verlassen, auch wenn er so lange nur durch extensive Ghulifizierung überleben konnte. Mittlerweile bedauert er es, damals im Krieg das Atomarsenal seines Bootes auf Amerika abgeschossen zu haben, und braucht etwas Hilfe, um seine geliebte Yangtze wieder flottzumachen.
Zur Belohnung schenkt er uns mehrere praktische Transmitter, mit denen wir ein Bombardement durch die „kleinen“ taktischen Atomsprengköpfe seines Bootes anfordern können. Nur sollten wir beim Durchsuchen seines Bootes Vorsicht walten lassen – er ist nicht das einzige Besatzungsmitglied, das noch lebt ...
Um durch das radioaktiv verseuchte Wasser ohne Schäden zu tauchen, solltet ihr entweder einen Hamzmat-Anzug benutzen, der euch gegen die Strahlung immun macht, oder auf Radaway sowie Rad-X setzen – damit solltet ihr problemlos zur Yangtze abtauchen.

FMS NORTHERN STAR

Genau wie die Yangtse ist die FMS Northern Star kein Museumsschiff, sondern sozusagen teilweise noch im Dienst. Das ehemalige Frachtschiff rostet mit weit aufgerissen klaffendem Rumpf in den Dünen weit im Südosten vor Boston vor sich hin und wird von einer ganz seltenen Spezies bewohnt: Norwegischen Raider-Ghulen. Die Besatzung (komplett feindselig) spricht nämlich tatsächlich nur Norwegisch. Daher liegt der Verdacht nahe, dass die armen Leute die ursprüngliche Besatzung des Schiffes sind. Durch den Verghulungsprozess langlebig geworden, verteidigen sie ihr Schiff seit Jahrhunderten gegen Mirelurks und Raider, von denen sie auch die Ausrüstung haben. Mit allerhand Fallen und automatisierten Geschützen haben sie ihr Schiff in eine veritable Festung verwandelt. Dazu kommen noch die Gefahren durch die unzähligen Mirelurks, die auf dem Weg zur Northern Star am Strand herumlungern und uns in die schleimigen Zangen nehmen wollen.
Auf der Northern Star finden wir den Bobblehead für Agilität und zwar vorne an der Spitze des Schiffs. Es lohnt sich außerdem, die Augen nach Magazinen offen zu halten.



Die FMS Northern Star ist ein gestrandeter Frachter mit norwegischer Besatzung im Süden von Boston. Schon der Weg dorthin alleine ist ein Spießrutenlauf durch Mirelurk-Land.





Die Yangtze erreichen wir, indem wir zu ihrem Standort schwimmen und durch das Turmluk einsteigen, das sich knapp unter der Wasseroberfläche befindet.



Besonders praktisch sind Schlossknacken und Terminals-Hacken.

Ein Ausflug in die Glowing Sea

Das Gebiet südwestlich von Boston, die sogenannte Glowing Sea, ist eine echte apokalyptische Hölle. So stellt man sich die Welt nach einem Atomkrieg vor. Lebensfeindlich bis zum Äußersten durch mörderische Strahlung und noch mörderischere Kreaturen sollten sich hier nur Abenteurer hineinwagen, die extrem gut ausgerüstet und sich mit den Fährnissen des Ödlands auskennen.

Die Haupthandlung des Spiels führt uns einige Male in dieses gefährliche Gebiet, aber solange wir nicht fit genug sind, sollten wir uns auf direktem Weg hinein- und wieder hinausbegeben, nach Möglichkeit immer an einem Päckchen Rad-X zuzelnd und vor allem nie ohne Hazmat-Anzug oder Powerrüstung. Die Strahlung ist sonst einfach zu stark.

Fühlen wir uns dagegen gut gerüstet und sind schwer genug bewaffnet, um auch Todeskrallen mit einem Haps zum Frühstück zu verspeisen, können wir in der Glowing Sea auch ein bisschen weiter auf Erkundungstour gehen. Es lohnt sich nämlich. Neben vielen mutierten Kreaturen (die ordentlich Erfahrung einbringen, wenn wir sie kaltmachen) findet sich der eine oder andere interessante Ort.

PACKLISTE
EXKURSION IN DIE GLOWING SEA

- ☐ Festes Schuhwerk
- ☐ Strahlenschutzanzug oder Powerrüstung
- ☐ Genug Rad-X und RadAway
- ☐ Anti-Todeskrallen-Bewaffnung
- ☐ Genug Munition
- ☐ Viele Stimpaks
- ☐ Platz im Rucksack für die Beute

O'NEILL FAMILY MANUFACTURING

Obwohl es in der Glowing Sea größtenteils so aussieht, als habe ein zorniger Gott mit einem riesigen Dampfbügeleisen die Gegend plattgemacht, existieren manche Fabrikgebäude unterirdisch noch relativ intakt. O'Neill Family Manufacturing ist so ein Ort. Ihr findet ihn, wenn ihr vom Krater des Atoms aus einige Kilometer in südöstlicher Richtung wandert.

Nur noch das Dach des Gebäudes schaut aus der Erdoberfläche heraus, aber durch ein Loch in der Bausubstanz können wir eindringen. Drinnen hausen einige starke Ghule und wir finden sogar ein niedliches Robotermodell für unsere Sammlung. Jedoch liegt es nur als kleine blaue Schachtel auf einem Tisch und muss erst noch von uns zusammengebaut werden.

Wenn wir uns mit ein paar noch stärkeren, extra verstrahlten und superzähen Ghulen anlegen wollen, aktivieren wir über den Terminal im Inneren den Zugang zum Dach. Wenn wir jetzt wieder nach draußen klettern, sollte die Tür des Dachzugangs offen stehen – und wir unsere Waffen griffbereit haben. Außerdem streifen in der Nähe einige Todeskrallen durch die Gegend, aber das ist in der Glowing Sea sowieso an der Tagesordnung.



Oh wie putzig! Ein kleiner Modell-Sentrybot, den wir in O'Neills Fabrik in der Glowing Sea gefunden haben! Der erhält einen Ehrenplatz in unserer Basis.

HOPESMARCH-PFINGSTKIRCHE



Sooo viele Ghule auf einem Haufen! Da konnten wir es uns nicht verkneifen, mit dem Fatman eine Mini-Atombombe zu verschwenden. Die Explosion und das Ka-Tsching von mehreren Hundert Erfahrungspunkten waren es aber definitiv wert ...

Eine halb versunkene Kirche im Geröll, nur noch der Kirchturm ragt heraus. Die Kirche befindet sich im östlichen Teil der Glowing Sea und lässt sich auffinden, wenn wir vom Krater des Atoms aus ein gutes Stück in Richtung Westnordwest wandern. Interessant ist die Kirche vor allem deswegen, weil die Gemeinde noch anwesend ist, wenn auch in Ghul-Form.

Da die Kirche keinen ebenerdigen Zugang mehr hat, können wir so in aller Seelenruhe Granaten durch das löchrige Dach werfen und Zielübungen auf die mutierten Scheusale veranstalten. Beute gibt es in der Kirche auch – der Safe des Pastors liegt im hinteren Separée.

Kriegen wir den Safe nicht geknackt – er ist immerhin mit einem „Meister"-Schloss versehen – sollten wir uns einfach mal die Notiz durchlesen, die eine brave Kirchendienerin auf dem Schreibtisch hinterließ. Der Safe sollte so kein Problem mehr sein.

> „IM ÖDLAND GIBT ES VIEL ZU ENTDECKEN, MAN MUSS SICH NUR AUF DIE SUCHE DANACH MACHEN."
>
> *Christian Weigel*

SKYLANES-FLUG 1665

Ein Stück südlich von der Hopesmarch-Pfingstkirche gelegen liegt die Absturzstelle von Flug 1665 der Skylanes-Fluglinie. Die Maschine ist in mehrere Teile zerbrochen, aber es lässt sich noch erkennen, mit was für riesigen Airlinern die Menschen in der Fallout-Welt einst die Himmel durchpflügten. Im Cockpit finden wir noch die Black Box mit den Aufzeichnungen der letzten Sekunden des Fluges. Belohnende Beute ist im Flugzeugwrack und drum herum leider nicht viel zu finden, außer einem schweren Safe im Laderaum, für den ihr Schlossknacken auf Meister haben müsst. Aber alleine schon für die Black Box lohnt sich die Reise.



Neben dem riesigen, abgestürzten Mega-Airliner fühlen wir uns richtig klein und verloren – trotz fetter Powerrüstung natürlich.

Gerade solche Fundstücke verstärken die Immersion in der Fallout-Welt. Wie war das Leben vor dem Krieg und wie hat es sich verändert?



Ganz unten, im untersten Stockwerk der angeblich „verlassenen Hütte" finden wir einige Teile einer X-01-Powerrüstung.

VERLASSENE HÜTTE

Weiter westlich gelegen in der Glowing Sea, ziemlich genau auf der Linie der Kartenbegrenzung gelegen, stolpern wir über eine Kartenmarkierung namens „Verlassene Hütte". Es handelt sich dabei um den geschickt getarnten Eingang für das „Bundesüberwachunsgzentrum K-21B", einen Spionagebunker der Regierung. Wir können uns Zutritt verschaffen, indem wir die verschlossene Falltür nach unten öffnen. Der arme Tropf, dessen Skelett in der Hütte herumliegt, gehörte wohl zu den Regierungsangestellten, die dort im Kriegsfall Schutz suchen und ihre Arbeit weiterführen sollten. Obwohl in den Instruktionen steht, die wir noch lesen können, dass die Angestellten sich „unverzüglich und ohne großes Gepäck" in den Bunker zu begeben hatten, trug der zu spät Gekommene einen schweren Koffer bei sich. Ob das sein Todesurteil war?

Die Bunkeranlage ist dreistöckig und ziemlich groß. Bewacht wird sie von einigen Synths. Im Inneren finden wir so nützliche Dinge wie einen Stealth Boy, Mini-Nukes und sogar eine Powerrüstung mit Teilen in verschiedenen Qualitätsstufen.

VERFALLENE FABRIK

Genau auf der Linie zwischen dem Krater des Atom und der Höhle im Südwesten kommt ihr an einer verfallenen Fabrik vorbei, die fast beinahe im radioaktiven Geröll versunken ist. Immerhin gabeln wir in den übrig gebliebenen blauen Barackencontainern ein paar Anti-Rad-Chemikalien auf. Ein witziges Detail finden wir aber an dem vor Radioaktivität brodelnden Schlackesee in der Mitte des Geländes: Hier reckt ein Skelett seine rechte Hand und seinen Schädel aus der geschmolzenen orangefarbenen Pfütze, als wollte es uns zurufen: „I'll be back!" Das kleine Diorama ist natürlich eine Anspielung auf den Film Terminator 2, in dem sich der T-800 am Ende selbst in einem Schmelzofen versenkt.



Na gut, eine radioaktive Pfütze leuchtet genauso gelb wie ein Schmelzofen mit heißem Metall. Ansonsten gleicht die Szene der in Terminator 2 ziemlich genau ...



Das ehemalige Atlantik-Bürogebäude beherbergt jetzt einen Haufen Ghule. Ob es sich dabei um die früheren Angestellten handelt, ist nicht mehr feststellbar.

Viel zu holen gibt es in den Atlantik-Büros nicht, jedoch wartet auch hier ein besonders starker Gegner mit einem netten Item als Beute auf euch.

ATLANTIK-BÜROS

Ein seltsamerweise gut erhaltenes, ehemals modernes Bürogebäude mitten in der Hotzone der Glowing Sea – natürlich müssen wir diesem Ort einen Besuch abstatten. Viel zu holen ist dort nicht, außer einem dringend benötigten Power-Kern für unsere Rüstung. Um den zu kriegen, müssen wir aber etliche Ghule einen Kopf kürzer machen, unter anderem auch einen besonders fetten, hässlichen leuchtenden Ghul-Großonkel.
Aber wie alle anderen legendären Gegner, die einen Stern hinter ihrem Namen tragen, hat auch der gute alte Ghul-Großonkel ein besonderes Beutestück dabei. Aber seid dabei besonders vorsichtig: Der glühende Ghul ist ein ernst zu nehmender Gegner, vor allem da in dem engen Gebäude nicht viel Platz ist, um ihn auf die Distanz anzugehen. Dennoch lohnt sich der Trip durch die Glowing Sea allein schon für die Atmosphäre und die Geschichte, die nur durch die Umgebung erzählt werden. Hier macht es richtig Spaß, sich eigene Geschichten auszudenken.

Für Katzenhaar-Allergiker

Manchmal fragt man sich, ob es bei den Entwicklern von Bethesda eine heimliche Hunde-vs.-Katzen-Reiberei gibt. Auf der einen Seite wurde Begleithund Dogmeat liebevoll animiert und bekommt viel Rampenlicht ab, auf der anderen Seite findet man immer wieder seltsame Locations, in denen es vor Katzen nur so wimmelt. Ob das die Rache der Katzen-Fraktion innerhalb des Studios ist? Hier nur zwei Beispiele ...



FULL HOUSE: DIE VERRÜCKTE KATZENHÜTTE

Einen Katzensprung (haha) östlich von Walden Pond im nordwestlichen Sektor der Karte treffen wir auf eine Hütte, in der ein Händler oder eine Händlerin wohnt – inmitten von lauter Katzen. Katzenbilder an der Wand, Katzen im Hof, Katzenfutternäpfe überall auf dem Boden. Die dort wohnende Person erwähnt ihre Katzen-Liebhaberei mit keinem Wort, sondern will nur begierig mit uns handeln. Seltsam. Mehr als seltsam. Da werden Erinnerungen an die Katzenlady aus den Simpsons wach. Obwohl die natürlich immer an ihre Katzen denkt. Die Hütte ist noch nicht einmal auf der Karte markiert, ein Besuch ist aber höchst profitabel: In der grünen Holzkiste am Fußende des Bettes in der Absteige fanden wir drei Fusionskerne für unsere Powerrüstung. Super!



NOCH MEHR KATZEN!

Es gibt eigentlich keinen Grund, in Diamond City in das Hawthorne-Anwesen einzubrechen – außer um zu staunen, wie viele Vierbeiner dort wohnen. Die Haustür befindet sich über der Colonial-Tap-House-Bar und ist die erste von links. Mit ein wenig Geschick im Schlösserknacken öffnen wir die Tür ganz easy. Ist unser Schleichtalent nicht hoch genug, könnte es sein, dass uns die Wachen bei dem Einbruchsversuch beobachten. Notfalls müssen wir mit einem Stealth-Boy nachhelfen, da immer einer der aufmerksamen Stadtbüttel neben dem Tap House auf Posten steht.
Kein Mensch ist in dem gemütlich eingerichteten Haus zu finden und die Miezekätzchen benötigen bestimmt all die wertvolle Munition nicht, die wir in den verschiedenen Kisten dort einsacken können. Also gibt es eigentlich sehr wohl einen Grund für den Bruch ...

Das Blizzard-Fanfestival

Natürlich haben wir in diesem Jahr die Blizzcon besucht, denn das Happening können wir uns auf keinen Fall entgehen lassen. Mit im Gepäck war auch unser selbstverliebter Redaktions-Zergling Otschi.

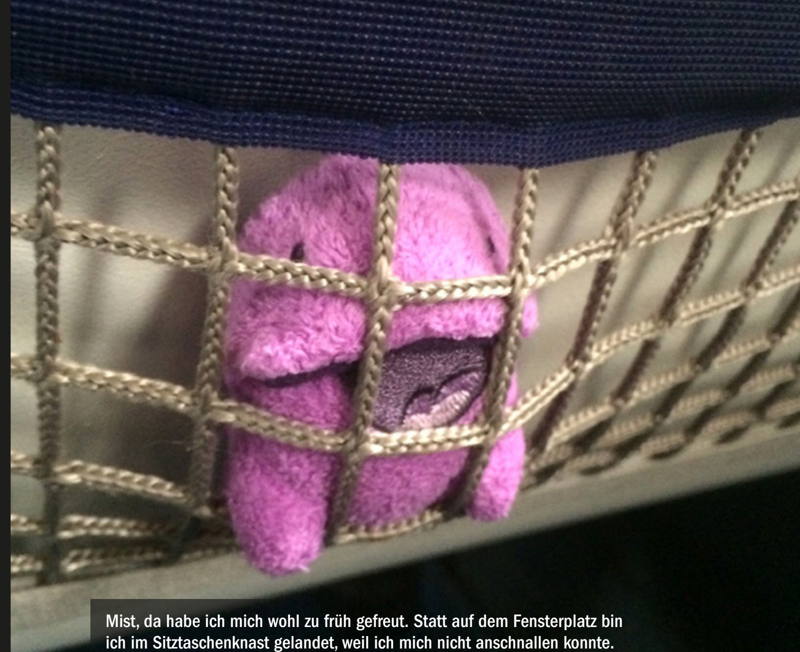
Wenn Blizzards Entwickler zu ihrer Hausmesse nach Anaheim in Kalifornien laden, können wir einfach nicht widerstehen. Wir steigen für Stunden in ein enges und ungemütliches Flugzeug mit geschmackneutralem Essen, „nur“ um zur Blizzcon zu reisen. Warum tun wir uns den Stress an, wenn wir doch alle Geschehnisse daheim gemütlich im Livestream verfolgen können? Die Atmosphäre auf der Blizzcon ist einfach etwas ganz Besonderes. In den Messehallen des Anaheim Convention Centers kommen in den zwei Tagen der Blizzcon nur Leute zusammen, die Blizzards Spiele genauso sehr lieben wie wir. Während sich das Publikum auf einer handelsüblichen Messe wie etwa der E3 oder der Gamescom in unterschiedliche Interessenssparten aufteilt, fühlt sich die Blizzcon sehr viel familiärer an. Dabei ist die Messe der Erfolgsentwickler bei Weitem nicht klein: Rund 20.000 Leute reisen extra für das Fan-Happening an. Was es dort nicht alles zu sehen gibt! An insgesamt sechs großen Spielen wird bei Blizzard derzeit gewerkelt, und jedes ist mit seinen eigenen Panels, Shows und Probierstationen vertreten. Dazu gibt's E-Sport-Finals und Autogrammstunden, die Möglichkeit, hinter die Kulissen zu gucken und die Entwickler persönlich zu treffen. Um nichts in der Welt wollen wir uns das entgehen lassen!

Mini-Zergling mit Größenwahn

Wir haben übrigens unseren kleinen Redaktions-König Otschi ins Gepäck geschmuggelt. Der kleine Racker mit dem charmanten Lächeln und einem kleinen Ego-Problem hat sich revanchiert, indem er alle Entwickler unterwerfen und seine Niedlichkeit zum Aufbau einer Terrorherrschaft nutzen wollte. Ob Otschi das gelungen ist, erfahrt ihr aus der Bildstrecke mit Eindrücken von der Blizzcon 2016. **SB**



Wie aufregend: Meine erste Reise an Bord eines Flugzeugs, ohne dass ich im Gepäckraum hocken muss! Hoffentlich komme ich heil in Amerika an ...



Mist, da habe ich mich wohl zu früh gefreut. Statt auf dem Fensterplatz bin ich im Sitztaschenknast gelandet, weil ich mich nicht anschnallen konnte.



Auf der Blizzcon angekommen, bin ich gleich diesem finsteren Typen mit seiner beeindruckenden Rüstung über den Weg gelaufen. Es wurde gleich drei Grad frostiger.



Otschiception: Dafür, dass Vanion mir einen Platz vor der Bühne freigehalten hat, darf er auch ein Bild machen. Meinem Lächeln kann er nicht widerstehen.



Das ist in der Goodie-Tasche der Blizzcon 2015 drin. Also nicht ich, aber der Rest. Coole Beute, vor allem der Figurenkarton macht mich neugierig!



Was für eine coole Truppe! Für meine Wenigkeit schmeißen sich diese Overwatch-Fans voll in Pose. Mir gefällt vor allem Hanzos Look.



Auch diese junge Dame hat sich für König Otschi ... pardon, für mich in Schale geworfen. So ein hübscher Bronzedrachen aus dem Warcraft-Universum!


Der Vorteil an einem Presseticket ist, dass mich ganz viele Entwickler anfassen dürfen. Das ist Lead Designer Kaeo Milker von Heroes of the Storm.



Ich behaupte, dass ich Hearthstones Game Director Eric Dodds nachdrücklich beeindruckt habe. Ist sein Gesicht nicht voller Ehrerbietung und Respekt für meine Kuscheligkeit?


Oh mein Gott! Wie kann WoWs Lead Narrative Designer Dave Kosak nur so unbeeindruckt von meiner Königlichkeit sein?!



Ich halte Hof und die Cosplayer, die die Blizzcon besucht haben, kommen in Scharen angelaufen. So gehört sich das in meinem Zergling-Königreich!



Die Blizzcon ist unter den Fans ganz besonders beliebt, weil sie mich bewundern dürfen. Zur Belohnung lasse ich sie auch ein Spiel ausprobieren.


Auf dem Flur rannte ich in den Game Director von WoW, Tom Chilton. Meine furchteinflößende Ausstrahlung hat auf ihn nicht so richtig gewirkt.


Brumm, brumm machen die Chopper, die in meinem Königreich nur von mir gesteuert werden dürfen. Aber ich habe keinen Führerschein ...



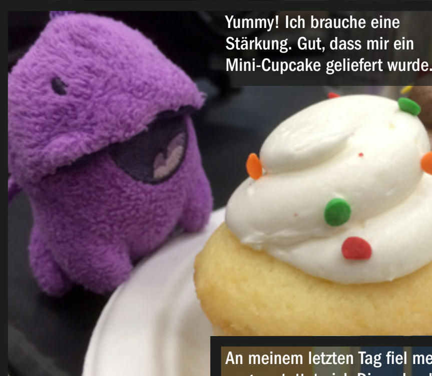
Wer nach einer tollen Atmosphäre auf der Blizzcon sucht, MUSS in die Starcraft-Arena. Natürlich ließ ich mich dort blicken. Ist ja quasi meine Heimat.



Wargh! Executive Producer und WoW Vice President J. Allen Brack ist definitiv von meinem wilden Zergling-Brüllen eingeschüchtert!



Die Künstler von World of Warcraft haben ziemlich viel auf dem Kasten. Vielleicht sollte ich meinen Thron von ihnen entwerfen lassen.



Yummy! Ich brauche eine Stärkung. Gut, dass mir ein Mini-Cupcake geliefert wurde.



Dustin Browder ist ja ein bisschen mein Starcraft-2-Papa. Er hat mich auch gleich erkannt und geknuddelt. Hawwwwwwwwwww!



Der Heroes-Caster James „Kaelaris" Carrol behauptete, ich hätte ihn zu dieser Gesichtsentgleisung gezwungen ... Ha, ich bin so mächtig!



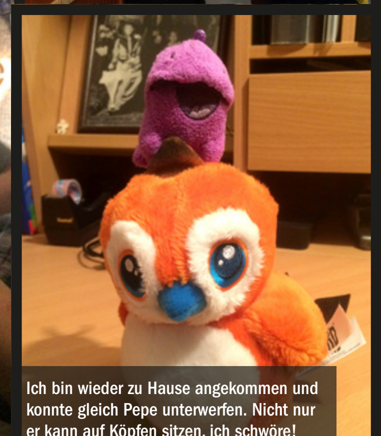
An meinem letzten Tag fiel mein Flug aus. Deswegen stattete ich Disneyland einen Besuch ab und traf auf diese komischen Lego-Typen.



Dieser Herr mochte mich. Also mag ich ihn. Das ist übrigens Game Designer Matthew Cooper von Heroes of the Storm und jetzt mein bester Freund.



Der Extratag in Anaheim betrübte alle Mitglieder meiner Reisegruppe. Nur mich nicht. Ich konnte nämlich ein zusätzliches Ketchup-Bad nehmen.



Ich bin wieder zu Hause angekommen und konnte gleich Pepe unterwerfen. Nicht nur er kann auf Köpfen sitzen, ich schwöre!

VON NOOBS UND ERFOLGS-JÄGERN: ZEHN STEREOTYPEN, AUF DIE MAN IN WOW TRIFFT

Wer kennt sie nicht, die verschiedenen Typen von Spielern, die einem in World of Warcraft begegnen? Wir stellen euch die zehn bekanntesten Stereotypen vor. In welchem erkennt ihr euch wieder?

DER NORMALO

Zu dieser Kategorie von Spieler zählt sich wahrscheinlich die Mehrheit. Er spielt seine Klasse ganz ordentlich. Er ist kein Elite-Spieler und falls doch, dann lässt er es nicht raushängen. Er spielt WoW gerne und möchte dort auch Erfolg haben. Trotzdem hat er noch ein geregeltes Leben neben dem Spiel. Der Normalo investiert mehr Zeit als ein Casual in das Spiel, aber immer noch deutlich weniger als ein Hardcore-Zocker.

UNSER TIPP

Genau so sollte man es machen! Das reale und virtuelle Leben bestens aufeinander abstimmen, aber das immer unter dem „Real life geht vor"-Aspekt.



DER TANK-„SUPERSTAR“

Es hat sich mittlerweile rumgesprochen: Tanks sind eine Seltenheit. Das weiß auch der Tank-„Superstar“, ohne den natürlich nichts funktioniert. Er ist das wichtigste Mitglied der Gruppe und seiner Meinung nach unersetzbar. Deshalb sollte man ihn auch dementsprechend behandeln. Wehe, man pullt versehentlich oder greift nicht sein Ziel an. „Die Aggro darfst du behalten“, ist da sein Stichwort, egal ob es nun sein Fehler war oder nicht, das steht nicht zur Debatte. Der Tank-„Superstar“ spottet nicht ab, vielmehr setzt er sich in eine Ecke und lässt die freche Gruppe, die ihn und seine Rolle zu wenig respektiert, die Instanz alleine bewerkstelligen. Manchmal ist dieses Verhalten auch bei Heilern zu finden, die heilen dann halt einfach nicht mehr.

UNSER TIPP

Werft die Miesmuschel raus und sucht euch einen ordentlichen Tank, ohne Starallüren.

DER FAIL-BOB, AUCH „NOOB“ GENANNT

Er hat keine Ahnung von irgendetwas und macht selbst die offensichtlichsten Fehler, beispielsweise in fiesen Pfützen stehen bleiben. Selbst nach mehrmaliger Information darüber, wie schädlich diese Pfütze doch für den Kampfverlauf und vor allem sein Pixelleben ist, stellt sich bei dem Fail-Bob keine Besserung ein. Er sieht seine Fehler nicht und hat auch kein Interesse daran, sich zu verbessern. Zusätzlich nimmt er andere Failbobs in Schutz – denn immerhin haben die ja nur gemacht, was er auch macht. Und so falsch wird das schon nicht sein, oder?

UNSER TIPP
Klärt den Fail-Bob auf, so gut ihr könnt. Sollte das nicht helfen, trennt er sich in den meisten Fällen selbst von euch oder ist nicht böse, wenn er mal aussetzen muss.







DER CASUAL

Er zockt aus Spaß, wenn er Zeit und Ruhe hat. Es ist sein Hobby, das er zwischen Arbeit und Familie selten mal ausleben kann. Er hat keine Zeit für Raids, dennoch genug Zeit, um entspannt durch eine Instanz zu laufen, bei der er diese Ruhe auch von seinen Mitspielern erwartet. Für die ist das Ganze allerdings oft viel zu langsam und langwierig, die Mehrzahl der Spieler wollen einfach nur schnell durch die Instanz. Weshalb es oft zu Streitereien kommt, in denen der Casual betont, wie wenig Zeit und Energie er doch für dieses Spiel hat. Nämlich ganz anders als diese „Hardcore-Nerds“, wie der Casual andere, ungeduldigere Spieler nennt.

UNSER TIPP
Seid verständnisvoll und habt das gemeinsame Ziel vor Augen – ihr wollt die Instanz beenden. Und wenn er sich noch mal einen Kaffee kochen möchte, dann loggt doch einfach eben um und schaut nach euren Twinks und deren Garnison.

DER ERFOLGS-JÄGER

Keine Aufgabe ist ihnen zu sinnfrei, kein Erfolg zu aufwendig. Auch wenn es nur zehn lausige Erfolgspunkte gibt – Erfolgs-Jäger wollen alles besitzen und scheuen auch nicht davor zurück, Unmengen von Zeit oder Gold dafür zu investieren. Für Außenstehende gelten Erfolgs-Jäger als eigenartig, die Notwendigkeit der Erfolgspunkte ist nicht für jeden nachvollziehbar. Deswegen stößt der Erfolgs-Jäger auch oft auf wenig Begeisterung, wenn er seine Instanz-Gruppe davon überzeugen möchte, diesen einen Erfolg, der nichts als fünf Erfolgspunkte bringt, doch noch zu machen.

UNSER TIPP
Unterstützt den Erfolgssammler, wo ihr nur könnt – denn er wird der erste Spieler sein, der euch mit Rat und Tat zur Seite steht, solltet ihr einmal Hilfe brauchen.



DER (WANNABE)-PROFI

Der Profi weiß alles, kann alles und könnte vor allem alles besser, als es jeder andere kann. Er möchte keine Kritik an sich selbst hören, denn das klingt in seinen Ohren nur so, als hätte sein Gegenüber etwas nicht verstanden. Am liebsten wäre es dem Profi, wenn er die ganze Raid-Gruppe nur mit Klonen seiner selbst auffüllen könnte. Das würde Bedeuten, dass er jeden Boss im Alleingang sofort legen könnte – es sei denn, die Entwickler haben Bugs eingebaut, wie sonst sollte man sein Versagen erklären?

UNSER TIPP
Der Profi lässt sich nichts sagen, versucht es also erst gar nicht. Akzeptiert diesen Spieler entweder sowie er ist, oder distanziert euch besser komplett von ihm.





DER „LEECHER“

Besonders bekannt ist der Leecher (jemand, der nimmt, aber nur selten gibt) unter WoW-Spielern als Ninjalooter. Das ist allerdings bei Weitem nicht die Mehrzahl der Leecher. Vielmehr hat so gut wie jede Gilde einen Leecher in ihrer Mitte. Das geht damit los, dass er niemals Fläschchen oder Buff-Food in den Raid mitbringt und nie genug Gold zum Reparieren hat. Außerdem kann der Leecher jeden Gegenstand irgendwie gebrauchen, sei es für Twink XY oder letztendlich nur, um ihn im Auktionshaus zu verkaufen. Im Extremfall ist der Leecher sogar noch beleidigt, wenn ein Gegenstand mal nicht an ihn geht. Immerhin braucht er ihn doch!

UNSER TIPP

Lasst euch nicht vom Leecher benutzen, zeigt ihm Grenzen auf. Sollte der Leecher nur ab und an mal Buff-Food oder Fläschchen schnorren, geht das ja irgendwie noch in Ordnung. Aber eine Sonderbehandlung mit irgendwelchen Boni für lau sollte es nicht geben!

DER HARDCORE-ZOCKER

Wann immer ihr euch in World of Warcraft einloggt, der Hardcore-Zocker ist auch online. Er hat immer die beste Rüstung, den weitesten Fortschritt, was Raids angeht. Er muss immer zu den Besten gehören und investiert dafür auch gerne seine Zeit. Dem Klischee nach ist der Hardcore-Zocker arbeitslos. Oft sind es aber auch Studenten, die sich die Nächte um die Ohren schlagen. Nicht selten ist der Hardcore-Zocker gleichzeitig auch der Gattung der Profis zuzuordnen.

UNSER TIPP

Lasst den Hardcore-Zocker sein, wie er ist, denn auch diese Zeit hat mal ein Ende. Freut euch lieber darüber, dass ihr immer jemanden zum Zocken findet.

SIND WIR NICHT ALLE EIN BISSCHEN....?

Wir sind ihnen allen schon mal begegnet: den Noobs, den Profis, den Casuals und vielen anderen Spielertypen. Stereotypen gibt es sowohl in der Wissenschaft als auch in unserem alltäglichen Umfeld. Dort nutzen wir diesen Begriff oftmals negativ, das heißt, wir ordnen Menschen in Schubladen ein. Diese Schubladen sind natürlich oftmals klischeebehaftet. Aber jedes Klischee hat seinen Ursprung – und wenn wir mal ehrlich sind, hat sich sicherlich jeder von uns schon mal bei stereotypem Verhalten ertappt. Deswegen nehmt diesen Artikel mit Humor und findet vielleicht euren ganz eigenen Weg, um mit nervigen Typen in Online-Rollenspielen umzugehen. Oder habt ihr sogar schon Ideen? Dann schreibt uns doch einfach eine E-Mail an redaktion@buffed.de und erzählt uns von euren Erfahrungen. Wir freuen uns auf eure Zuschriften!

DER ORGANISATOR

Er weiß immer darüber Bescheid, wann welche Events starten, wer welche Rolle zu übernehmen hat und wie ein Boss funktioniert. Er stellt überall Markierungen auf, auch wenn sie manchmal vielleicht gar nicht nötig sind. Der Organisator ist der geborene Gilden- und/oder Raidleiter und hat immer alles unter Kontrolle. In den meisten Fällen ist der Organisator streng, wenn einmal etwas nicht nach seiner Planung läuft. Nichtsdestotrotz hält er Gruppen beisammen und hat ein Ziel vor Augen.

UNSER TIPP

Lasst diesen Spieler einfach machen und seid froh darüber, ihn in euren Reihen zu haben, denn der Organisator bringt etwas Struktur ins alltägliche WoW-Chaos.

DER VIELBESCHÄFTIGTE

Ihr meldet euch für eine Instanz an und das Erste, was ihr von diesem Spieler hört ist: „Kurz ma' afk" oder „brb 5 min". Da stellt sich doch die Frage: Warum zum Teufel meldet er sich überhaupt erst an? Tja, vielleicht muss er gerade plötzlich den Hund der Oma sitten oder sieht sich in letzter Minute noch die Wiederholung seiner Lieblings-Soap an. Wer weiß das schon. Bevor ihr überhaupt etwas dagegen sagen könnt, hängt dieser Spieler schon mit der Folgen-Option an euch dran. Im besten Fall kommt der Vielbeschäftige wieder zurück, darauf vertrauen solltet ihr aber nicht.

UNSER TIPP

Trennt euch von dieser Sorte Spieler, sobald ihr könnt.

Ahoi! Was gibt es Neues in World of Warships?

Seit dem Release am 17. September ist so einiges passiert. Wir werfen einen Blick über die Reling und schauen uns an, wie es in den Häfen von World of Warships derzeit aussieht.

World of Warships ist mittlerweile seit mehreren Monaten offiziell veröffentlicht, was aber keinesfalls bedeutet, dass das Spiel damit fertig wäre. Wie bei den meisten Free2Play-Titeln schiebt auch Wargaming permanent neue Inhalte nach. Mit Patch 5.1, der im vergangenen November auf die Live-Server gespielt wurde, kamen nicht nur zusätzliche Karten ins Spiel, sondern es hielt auch ein komplett neuer Spielmodus Einzug. Wir werfen zudem einen Blick auf die mittlerweile beendete erste Saison der „Gewerteten Gefechte“ und schauen uns an, wie sich die deutschen Kreuzer und die russischen Zerstörer neben den anderen Nationen ins Spiel integriert haben.


Die deutschen Kreuzer erfreuen sich nicht nur hierzulande sehr großer Beliebtheit. Grund ist vor allem die ziemlich durschlagskräftige Artillerie.

Deutsche Kreuzer

Auf die Einführung des deutschen Kreuzerbaums hat besonders die hiesige Community lange und sehnsüchtig gewartet. Umso schöner war es dann, als Hindenburg und Co. endlich Teil der Seeschlachten in World of Warships wurden. Der positive Eindruck, den die deutschen Kreuzer schon auf den Testservern hinterlassen hatten, verfestigte sich mit jedem Tag weiter. Knappe zwei Monate später sind sie nicht mehr aus dem Spiel wegzudenken und haben sich ihren Platz neben den amerikanischen und japanischen Kreuzern erarbeitet. Dabei verlassen sich die deutschen Modelle auf ihre schlagkräftige Artillerie, die sie besonders für den Einsatz gegen andere Kreuzer prädestiniert. Im direkten Zweikampf sind die Schiffe der Kriegsmarine kaum zu bezwingen. Das liegt zum einen an der guten Durchschlagskraft der Geschütze in Verbindung mit panzerbrechender Munition, die zu häufigen Zitadellentreffern an feindlichen Schiffen führt. Zum anderen aber auch an der relativ hohen Feuerrate. Letztere macht die deutschen Kreuzer zu einem gefährlichen Gegner für jeden Zerstörer. Dabei helfen die Geschütztürme zusätzlich, da sie besonders auf höheren Tiers recht flott drehen und kein Ziel aus dem Fadenkreuz verlieren.

Die deutschen Kreuzer haben aber nicht nur Sonnenseiten, sondern auch faustdicke


Russische Zerstörer wie die Kiew zeichnen sich durch eine starke Artillerie, gute Panzerung und extrem hohe Endgeschwindigkeiten aus.

Nachteile. Die schwache Wendigkeit ist einer davon. Gefährlicher im Gefecht ist aber die schlechte Panzerung. Diese ist nominell zwar in Ordnung, aber der extrem dünne Schutz der eigenen Zitadelle sorgt mitunter für frustrierende Erlebnisse. Aus diesem Grund sind feindliche Schlachtschiffe der Albtraum eines jeden deutschen Kreuzers.

Russische Zerstörer

Ebenso wie die deutschen Kreuzer sind auch die russischen Zerstörer kaum mehr aus den Gefechten von World of Warships wegzudenken. Dabei haben sich die kleinen Flitzer einen ganz besonderen Ruf erarbeitet. Im Gegensatz zu den Modellen der japanischen und amerikanischen Marine setzen sie weniger auf Torpedos und Unsichtbarkeit, sondern deutlich mehr auf ihre überlegene Geschwindigkeit und die starke Artillerie. Sie sind damit nicht der typische Jäger von großen Schlachtschiffen und Flugzeugträgern. Ihre Aufgabe liegt eher im Einnehmen von Cap-Zonen und der Abwehr feindlicher Zerstörer. Sozusagen eine Mischung aus leichtem Kreuzer und

PATCH 5.1 – NACHSCHUB FÜR DIE HOHE SEE

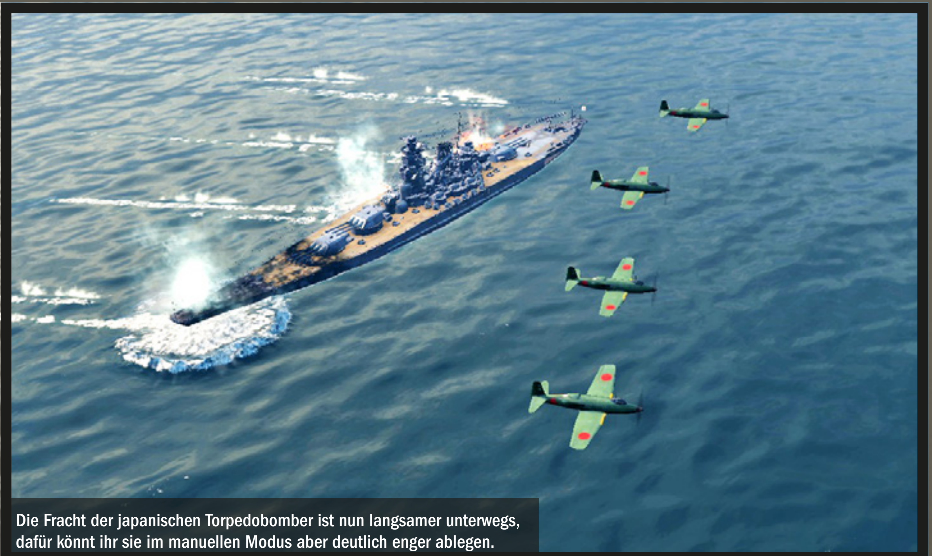
Mit dem letzten größeren Patch für World of Warships kamen neben einem neuen Spielmodus und drei zusätzlichen Karten diverse kleinere Änderungen ins Spiel. So wurden die amerikanischen Zerstörer kräftig aufgewertet, indem die Laufweiten ihrer Torpedos größtenteils angehoben wurden und zudem die Feuerrate der Artillerie bei einigen Modellen erhöht wurde.

KARTENRAND-„DRIFTER“

Wer gerne den Rand der Karte ausnutzt, um sich daran entlangzuschieben und so dem Gegner das Zielen zu erschweren, dem geht es neuerdings an den Kragen. Berührt ihr mit eurem Schiff den Kartenrand, wird euer Motor im Verlauf von wenigen Sekunden auf 25 Prozent der ursprünglichen Leistung gedrosselt. Damit sind flotte Ausweichmanöver kaum mehr möglich und ihr präsentiert dem Gegner euer kostbares Schiff quasi auf dem Silbertablett.

LANGSAME, GENAUE TORPEDOS

Die Torpedobomber der japanischen Flugzeugträger sind bei allen Schlachtschiffen im Spiel gefürchtet. Sie kommen meistens mit mehreren Geschwadern gleichzeitig angeflogen und legen Teppiche aus Torpedos, denen selbst die besten Kapitäne kaum ausweichen können. Seit Patch 5.1 haben die Dickschiffe aber deutlich bessere Chancen, denn die Geschwindigkeit der tödlichen Aale wurde reduziert und auf niedrigen Tierstufen verursachen sie zudem weniger Schaden. Im Gegenzug können die Kommandanten der japanischen Träger die Torpedos aber per manuellen Abwurf jetzt wesentlich enger ablegen. Damit soll sichergestellt werden, dass sich gute Kapitäne weiterhin von der Masse abheben können.


Die Fracht der japanischen Torpedobomber ist nun langsamer unterwegs, dafür könnt ihr sie im manuellen Modus aber deutlich enger ablegen.



GEWERTETE GEFECHTE – DIE ERSTE SAISON

Die erste Saison der Gewerteten Gefechte ist zu Ende und wir ziehen Bilanz. Welche Schiffe waren die großen Gewinner und wie viel wurde überhaupt gespielt?

Am 29. Oktober endete nach genau sechs Wochen die erste Saison der Gewerteten Gefechte in World of Warships. In diesem Modus tretet ihr 7 gegen 7 an und bekommt für jeden Sieg einen Stern verliehen, durch den ihr euch in einer Rangliste nach oben arbeiten könnt. Insgesamt nahmen alleine auf den europäischen Servern mehr als 60.000 Spieler an diesem Spielmodus teil, von denen immerhin 125 den ersten Rang erreichen konnten. Der überwiegende Großteil der Spieler beendete die Saison allerdings auf Rang 20 oder tiefer. In diesem Bereich verliert man bei einer Niederlage keinen Stern und kann auf der Rangliste daher nicht nach unten rutschen. Ein klares Indiz dafür, dass viele Kapitäne nur sehr wenige Gefechte im gewerteten Modus absolviert haben. Ob das an den kleineren Gruppen, in der jeder Einzelne mehr Verantwortung übernehmen muss, oder an der höheren Qualität der Spieler lag, lässt sich dabei nicht sagen.

VIELE KREUZER – WENIG TRÄGER

In den absolvierten Gefechten waren Kreuzer und Schlachtschiffe ganz klar die beliebtesten Modelle, während Flugzeugträger kaum gespielt wurden. Letzteres lag unter anderem an der strikten Regel, dass in jedem Gefecht nur ein Träger pro Seite zum Einsatz kommen durfte. Eigentlich sollten auch die Schlachtschiffe auf zwei pro Team beschränkt werden. Diese Restriktion wurde aber ziemlich schnell wieder gelockert, als sich die Beliebtheit der schweren Pötte in Gewerteten Gefechten herausstellte.

Aber auch wenn sie wenig gespielt wurden, überlebten die Flugzeugträger im Schnitt deutlich länger als ihre Verbündeten. Das dürfte daran liegen, dass die schwimmenden Flughäfen weiter hinten agieren als die anderen Schiffsklassen. Zerstörer bilden dagegen meistens die vorderste Front. Wenig verwunderlich also, dass die kleinen Flitzer die geringste Lebenszeit in den Gewerteten Gefechten vorweisen können.

DOMINANTE SCHIFFE

Die erste Saison der Gewerteten Gefechte war auf Schiffe der Stufe VI und VII beschränkt und zeigte deutlich, dass Wargaming beim Balancing einen guten Job gemacht hat. Kein Schiff hat wirklich dominiert, obwohl einige natürlich häufiger als andere zu sehen waren. Erwartungsgemäß spielten die deutschen Kreuzer und russischen Zerstörer keine wirkliche Rolle, immerhin waren sie erst während der Saison ins Spiel gekommen. Bei den Schiffen der Amerikaner traf man besonders häufig auf die USS Cleveland, die sich mit ihren Geschützen als überaus effektiv gegen andere Kreuzer und Zerstörer zeigte. Die japanische Marine hingegen überzeugte besonders durch die beiden kleinen Zerstörer. Sowohl IJN Mutsuki als auch IJN Hatsuharu konnten ihre Vorteile in den kleinen Gruppen sehr gut ausspielen. Das ungesehene, schnelle Einnehmen der Cap-Zonen gehört hier ebenso dazu wie die Aufklärung der Gegner und das Versenken von ungeschützten Schlachtschiffen.

BELOHNUNGEN

Für fast jeden Rang, den ihr das erste Mal erreichen konntet, durfte ihr eine satte Belohnung einstreichen. Diese bestanden aus diversen Flaggen, Tarnanstrichen oder Credits. Jeder, der es aber auf den ersten Rang geschafft hat, durfte sich zusätzlich über eine ganz besondere Überraschung freuen. Die glücklichen Gewinner sind bis zum Ende der darauffolgenden Saison stolze Besitzer der IJN Kitakami. Dieser japanische Kreuzer wurde eigentlich aus dem Spiel genommen, da er in den Händen von ungeübten Spielern mehr Schaden als Nutzen angerichtet hat. Die 125 Spieler auf Rang 1 haben ihr Können aber ausreichend unter Beweis gestellt und dürfen das Torpedomonster IJN Kitakami jetzt einige Wochen austesten, bevor es nach der zweiten Saison wieder entfernt wird.



Wer in der Premierensaison den ersten Rang erreichte, der darf sich über die IJN Kitakami freuen.

ZWEITE SAISON

Wenn ihr das Heft in den Händen haltet, ist bereits die zweite Saison der Gewerteten Gefechte beendet. In dieser hatte Wargaming schon einige Änderungen durchgeführt. Die „sicheren Ränge“, auf denen ihr für eine Niederlage keine Sterne verliert, wurden bis hoch zu Rang 15 ausgedehnt. Wichtiger aber ist: Es wird nun auf zwei verschiedenen Stufen gespielt. Auf den niedrigen Rängen tretet ihr mit Tier V und VI an, während ihr auf den oberen zehn Stufen der Rangliste mit Schiffen aus Tier VII und VIII ins Gefecht zieht. Dadurch hat Wargaming eine bessere Aufteilung zwischen den unterschiedlich starken Spielern angestrebt, was den Spielspaß für alle erhöhen sollte.



Die USS Cleveland war eines der am meisten gespielten Schiffe in den Gewerteten Gefechten. Besonders aufgrund ihrer hohen Flexibilität.

Zerstörer. Dabei kommt ihnen zugute, dass sie über eine verhältnismäßig gute Panzerung verfügen, die den ein oder anderen Treffer locker wegsteckt. Diese Spielweise ist nicht nur beliebt, sondern auch sehr erfolgsversprechend, wie die reinen Zahlen offenbaren. Keine andere Nationen- und Schiffskombination gewinnt ihre Gefechte prozentual häufiger als die russischen Zerstörer.

Tägliche Missionen

Mit Patch 5.1 kamen nicht nur einige Änderungen ins Spiel, sondern auch ein Schlag von neuen Missionen für die Kapitäne. Neben den normalen Aufträgen gibt es jetzt auch Tägliche Aufträge, die relativ leicht erledigt werden können und euch mit einigen Credits belohnen. Ihr habt zudem einmal am Tag die Möglichkeit, einen der Aufträge abzulehnen, und bekommt stattdessen einen neuen zugeteilt. Des Weiteren findet ihr neben den Aufträgen nun auch Herausforderungen im Spiel. Diese sind sehr viel kniffliger zu erledigen, belohnen euch dafür aber auch deutlich besser. Außerdem könnt ihr sie während der zeitlich limitierten Laufzeit unbegrenzt oft abschließen, was der Langzeitmotivation immerhin ein bisschen zugutekommt.

Gebietseroberung

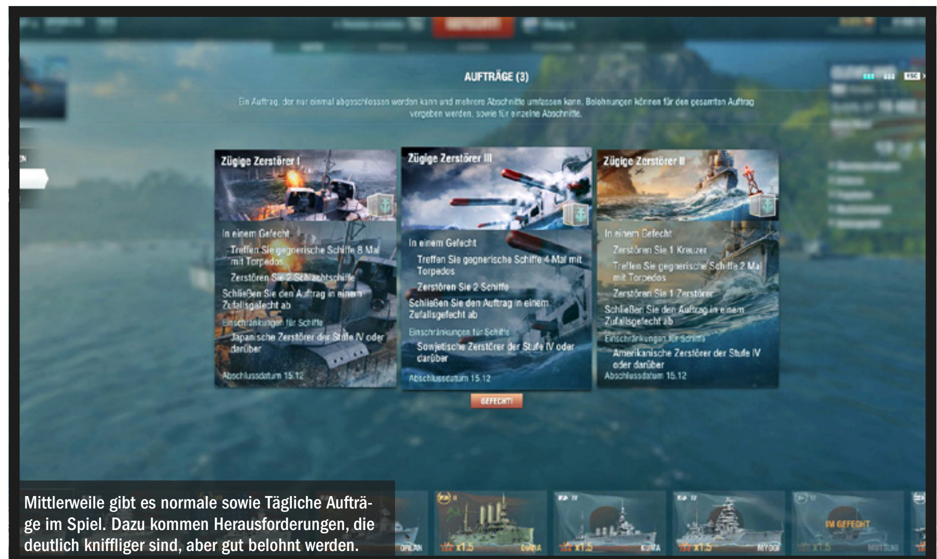
Ebenfalls neu ins Spiel gekommen ist eine neue Spielvariante mit dem Namen Gebietseroberung. Hierbei handelt es sich um eine Mischung aus dem Herrschafts- und dem Standard-Modus. Es gilt, eine relativ große Zone zu erobern und eine Minute lang zu halten, ohne dass ein feindliches Schiff in das Gebiet eindringt. Das zu erobernde Gebiet ist allerdings dermaßen groß, dass ein strategisches Vorgehen für die überwiegende Mehrzahl der Zufallsgruppen unmöglich ist. Somit entsteht in den meisten Gefechten ein wildes Gemetzel rund um den einzunehmenden Punkt, welches mit der vollständigen Vernichtung einer der beiden Flotten oder einem Unentschieden endet. Eine Anpassung der Gebietsgröße oder der Eroberungsgeschwindigkeit könnte das taktische Element dieses Spielmodus eventuell etwas in den Vordergrund rücken.

Zweieinhalb neue Karten

Auch drei neue Karten sind mit Patch 5.1 ins Spiel gekommen. Wobei man eigentlich nur von zweieinhalb reden kann. „Nordlichter“ ist nämlich lediglich eine Version der schon im Spiel befindlichen Karte „Norden“. Die Anordnung der Inseln ist dabei die gleiche, aber sie sind diesmal von Eis und Schnee bedeckt. Außerdem handelt es sich um die erste Nachtkarte in World of Warships. Das macht zwar spielerisch keinen Unterschied, sorgt aber für eine deutlich andere Atmosphäre. „Land des Feuers“ ist eine recht kleine Karte, die verschiedene Areale bietet. Kleine Inseln wechseln sich mit viel freier See ab. Als dritte haben wir noch die „Falle“. Mit wenigen niedrigen Inseln in der Mitte ist hier kaum Schutz für Zerstörer und leichte Kreuzer geboten, weswegen die Gefechte von Schlachtschiffen und Flugzeugträgern dominiert werden.



Die Karte „Nordlichter“ ist ein optischer Leckerbissen. Spielerisch ist sie allerdings ähnlich unspektakulär wie das Vorbild „Norden“.



Mittlerweile gibt es normale sowie Tägliche Aufträge im Spiel. Dazu kommen Herausforderungen, die deutlich kniffliger sind, aber gut belohnt werden.

Immer noch keine Clan-Features

In unserem Test in der vorherigen Ausgabe des buffed-Magazins hatten wir bemängelt, dass es zum Release keine Clan-Features in irgendeiner Form gab. Daran hat auch der letzte Patch nichts geändert. Noch immer ist es nicht möglich, Clans im Spiel zu bilden oder mit Gruppen von mehr als drei Mitspielern ins Gefecht zu ziehen. Dafür erntet Wargaming zu Recht das Unverständnis der Community, sind solche Funktionen doch bei den beiden vorherigen Spielen der Weißrussen schon lange integriert. Immerhin wird laut eigener Aussage bereits intensiv an einem solchen System gearbeitet, allerdings genießen andere Dinge, wie die Einführung der deutschen Schlachtschiffe, eine höhere Priorität.

Was kommt jetzt?

Neben den Clan-Features arbeiten die Entwickler vorrangig an neuen Schiffen und Karten. Anfang 2016 sollen endlich die deutschen Schlachtschiffe ihren Weg ins Spiel finden und weitere britische und russische Schiffe werden folgen. Andere Nationen sind ebenfalls zu erwarten. Erst vor Kurzem brachte Wargaming mit der Blyskawica das erste Schiff der polnischen Marine ins Spiel. Die maritimen Streitkräfte der Franzosen, Italiener und Chinesen werden wir auch irgendwann in die Schlacht führen. Allerdings wird das noch eine ganze Weile auf sich warten lassen. Die Forschungsbäume der britischen Royal Navy sind für Ende 2016 geplant und die anderen Nationen werden definitiv erst danach kommen. Das zumindest verriet Wargamings Development Director Daniil Volkov. Eins ist damit zumindest sichergestellt: Es wird nicht langweilig auf hoher See und wir bekommen auch nach dem Release weiterhin regelmäßigen Nachschub für World of Warships. **PS**



KARSTEN GIBT ZU:

Seitdem mein Sohn Raphael da ist, hat sich mein Zock-Verhalten spürbar verändert. Kurz und kurzweilig muss es sein, Multiplayer-Titel meide ich.

IHR SEID ZU ALT!

So wie sich Online-Rollenspiele im Laufe der Zeit verändert haben, sind auch wir älter geworden und haben uns weiterentwickelt. Doch kann man aus MMORPGs herauswachsen und sich zu alt für das Genre fühlen?

Das Genre der Online-Rollenspiele ist schon ein ganz besonderes, nicht umsonst sind wir ihm seit mehr als zehn Jahren verfallen. In dieser Zeit haben wir in den unterschiedlichsten MMORPGs tausende Stunden verbracht und dabei jede Menge toller Momente erlebt: Wir haben unzählige Helden durch faszinierende Fantasywelten wie Azeroth, Tyria oder Eorzea gesteuert, spannende PvP-Schlachten geschlagen, knackige Raid-Herausforderungen gemeistert und epische Beute eingesammelt. Wir haben Freundschaften geschlossen, Gilden zu Ruhm und Reichtum geführt, und irgendwann wieder Lebewohl gesagt. Und auch heute noch loggen wir täglich in World of Warcraft, Final Fantasy 14 oder The Elder Scrolls Online ein, schlagen uns in Destiny oder Guild Wars 2 die Nächte um die Ohren oder stürzen uns mit großer Neugier und Vorfreude in Beta-Phasen von Black Desert oder Crowfall.

Die Zeiten ändern sich

Doch genau wie sich das Genre im Laufe der Jahre verändert hat, sind auch wir älter geworden. Aus Schülern und Azubis wurden Angestellte oder Freiberufler. Statt mit Bier und Kumpels verbringen viele von uns die Abende jetzt lieber mit Frau und Kind – und Bier und Kumpels. Raiden bis 2 Uhr morgens? Klar, geht ab und an noch. Nur spüren wir jede durchgezockte Nacht am Folgetag mehr als noch vor einer Dekade. Und mit jedem Jahr fallen uns weitere Hinweise ins Auge, an denen wir merken, dass wir älter werden und vielleicht sogar irgendwann einmal aus dem Genre der Online-Rollenspiele herauswachsen könnten. Fünf dieser Zeichen haben wir euch im Folgenden einmal aufgelistet, eventuell kommen euch ja einige dieser Altersgebrechen bekannt vor.

KARSTEN SCHOLZ



DU BIST ZU ALT FÜR MMOS, WENN ... DU KEINEN BOCK MEHR AUF MULTIPLAYER-ZWANG HAST

Dass man moderne Online-Rollenspiele oft gut alleine spielen kann, hat einen Grund: Viele Gamer haben keine Lust darauf, sich ständig Mitstreiter für irgendwelche Herausforderungen suchen zu müssen. Und mit „viele Spieler" meinen wir vor allem „ältere Herrschaften". Keine Rentner, nein. Berufstätige Eltern, die zehn bis zwölf Stunden aus dem Haus sind, nebenbei Kinder großziehen, den Hund Gassi führen und den Haushalt schmeißen. Klar, manches kann man mal liegen lassen und mit geschickter Tagesplanung findet man sogar ein oder zwei Stündchen zum Zocken. Doch kaum jemand aus dieser Spielergruppe hat Lust und Zeit, eine halbe Stunde nach einer Gruppe zu suchen, nur um dann nach dem ersten Wipe dabei zuzusehen, wie sich das Team wieder auflöst.



Moderne Online-Rollenspiele wie The Elder Scrolls Online kann man meist auch gut alleine spielen – zumindest bis zu einem gewissen Punkt.

Freizeit, das höchste Gut

Überhaupt fällt die Toleranz gegenüber schlechtem Verhalten geringer aus als noch vor Jahren. Haben wir damals noch einen Flame mit einem Lächeln quittiert, merken wir mit zunehmendem Alter, dass wir uns so etwas einfach nicht mehr geben wollen. Das Ergebnis: Oft meiden wir „Randoms", wo wir nur können. Doch selbst wenn der eigene Freundeskreis aus Gamern besteht, ist ein Zusammentreffen schwierig. An einem Tag hat der eine Elternsprechtag, dann feiert ein anderer Hochzeitstag oder muss länger arbeiten. Eine Woche später ist der heimische Hosenscheißer krank, danach liegen dann die Eltern flach. Wenn man mit den Kumpels eine Instanzgruppe zusammenbekommen möchte, braucht man die geballte Kraft von Babysittern, Urlaubstagen und verständnisvollen Partnern, um das Projekt zu realisieren. Auf lange Sicht haben wir wohl nur drei Möglichkeiten. Erstens: Wir suchen uns Spiele, die wir solo und auch mal nur eine Stunde in der Woche spielen können. Zweitens: Wir treten einer Gilde bei, in der es genug alte Säcke gibt, die genauso ticken wie wir selbst. Drittens: Wir sagen MMOs Lebewohl.



DU BIST ZU ALT FÜR MMOS, WENN ... DU DIR KURZE SPIELE HERBEISEHNST

Als Schüler und Student konnte uns damals kein Rollenspiel lang genug sein. Epische Abenteuer wie Final Fantasy 7 haben wir gleich mehrfach durchgespielt, einfach weil wir alles sehen wollten. Problematisch wurde es nur, wenn zu viele gute Spiele parallel herauskamen, denn dafür reichte meist das Geld nicht. 15 Jahre später hat sich das Blatt gewendet: Mit dem Geld sieht es besser aus – was man am amtlich hohen „Pile of Shame" erkennen kann, der sich bis zur Decke stapelt –, dafür ist die eigene Freizeit sehr viel kostbarer geworden. Wir sind mittlerweile froh darüber, wenn wir einen Titel nach vier bis fünf Stunden von der Liste streichen können.



Die Kampagne von The Order 1886 ist schön kurz, nach ein paar Stunden kommt bereits der Abspann.

Die Krux des Genres

Online-Rollenspiele sind, was das angeht, ein sehr undankbares Genre: Man kann sie eigentlich nie so richtig durchspielen, stets lauert hinter der nächsten Ecke ein neues Inhalts-Update. Klar, für Gelegenheitsspieler gibt es immer öfter Features wie den LFR-Modus in WoW, mit denen man auch ohne viel Zeitaufwand den Endboss eines Add-ons zu Gesicht bekommt. So richtig befriedigend ist das jedoch nicht – schließlich steckt noch ein letzter Rest Gamer-Ehre in jedem von uns, oder? Doch selbst wenn wir uns nur kleine Ziele setzen, dauert es, bis wir diese erreichen. Mit Kind und Kegel ist jetzt eben eines klar: So viel Zeit wie damals werden wir wohl nie wieder zum Zocken zur Verfügung haben.



DU BIST ZU ALT FÜR MMOS, WENN ... ES DIR KEIN SPIEL MEHR RECHT MACHEN KANN

Vermisst ihr manchmal auch diese jugendliche Unschuld aus der Kindheit? Damals haben wir nicht nur alles gespielt, was den Weg in unser Laufwerk gefunden hat, wir wurden jährlich auch mehrfach von Meilensteinen einfach nur weggeflasht – wer erinnert sich nicht an Super Mario World, Zelda: A Link to the Past, Final Fantasy 7 und wie sie alle heißen. Und heute? Heute haben wir alten Säcke schon alles gesehen. Gerade im Genre der Online-Rollenspiele gibt es seit Jahren nur Evolutionen statt Revolutionen. Das höchste der Gefühle ist es, wenn MMO-Mechaniken mit anderen Genres verknüpft werden, die bis dato bestenfalls einen einfachen Multiplayer-Modus besaßen. Naja.

Alles Kopfsache

Natürlich gab es schon damals die unzähligen WoW-Killer und Call-of-Duty-Klone, nur ritten diese eben auf der Erfolgswelle eines Secret of Mana oder Super Mario mit. Und es gab Müll, richtig viel Müll. Nicht wie die schlechten Spiele von heute, die zumindest eine gewisse Mindestqualität besitzen. Nein, richtiger Schrott, den man kaum zum Laufen bekommen hat. Wir erinnern uns jedoch lieber an die Highlights, die Meilensteine, das liegt in der menschlichen Natur. Vielleicht sind wir auch deshalb oft von Neuerscheinungen enttäuscht, weil unsere Erwartungen mit der Zeit einen Level erreicht haben, den kaum ein Spiel erfüllen kann: Wir wollen ein innovatives Spielvergnügen, aber bitte eingängig und auf den Punkt präsentiert. Wir wollen, dass die Entwickler Risiken eingehen, sich etwas trauen – aber wehe, das Ergebnis trifft nicht genau unseren Geschmack! Und Triple-AAA ist übrigens blöd, in Sachen Umfang, Grafik und Feature-Vielfalt soll uns das Teil aber umhauen! Wir übertreiben? Klar, etwas. Aber letztlich läuft es seit Jahren darauf hinaus: Viele Gamer meckern über „Triple-A"-Produkte vom Fließband und lassen gleichzeitig die kleinen Spieleperlen in den Regalen liegen. Und unsere Erwartungen, die wir in all den Jahren ganz unbewusst aufgebaut haben, tragen einen Teil der Schuld.



Heutzutage passiert es nur noch selten, dass uns Spiele komplett wegblasen. The Witcher 3 hat das geschafft.



DU BIST ZU ALT FÜR MMOS, WENN ... DU DIR STATT GRIND EINE FESSELNDE STORY WÜNSCHST

Wenn uns heute ein MMORPG ein allzu grindiges Quest-System anbietet, bekommt es, ähnlich wie Tera seinerzeit, schnell sein Fett weg. Da können Kampfsystem, Grafik und Kreaturen-Design noch so brillant sein, wir ergreifen bereits nach kurzer Zeit die Flucht. Das war in jungen Jahren anders. Damals haben wir auf einer Insel in Final Fantasy 7 stundenlang Zufallsbegegnungen ausgelöst, weil wir vor dem Endkampf sämtliche Materia unserer Helden aufwerten wollten. In Classic-WoW haben wir wiederum tagelang in Tyrs Hand Jagd auf den Scharlachroten Kreuzzug gemacht, um Gold zu farmen. Dieser ewiggleiche Grind hatte schon fast etwas Meditatives.

Keine Zeit für Langeweile

Heute sehen wir solche Tätigkeiten als Lebenszeitverschwendung an. In kleinen Maße sind Daily-Quests und Besuche der immer gleichen Raid-Instanzen erträglich. Doch je repetitiver die Aufgaben werden, desto öfter erwischen wir uns bei der Frage, warum wir das eigentlich gerade machen. Wir könnten ja auch ein lineares Spiel mit einer fesselnden Geschichte zocken, das uns nach ein paar Stunden das Finale präsentiert. Beachtet aber bitte, liebe Entwickler, dass die Zwischensequenzen nicht zuuuu lange dauern dürfen. Wenn der Kleine brüllt, wollen wir ihn schließlich nicht warten lassen.



Vor 15 Jahren hätten wir Tera geliebt, heute klicken wir wegen der grindigen Quests auf den Aus-Knopf.



DU BIST ZU ALT FÜR MMOS, WENN DU DIE ZEIT VERMISST, IN DER DIE SPIELE EINFACH SPASS GEMACHT HABEN

Heute könnten wir epische Abenteuer wie Final Fantasy 10 nicht zig Male durchspielen, um wirklich jede Ecke des Spiels zu erkunden.

Sagt euch eure Erinnerung auch, dass Spiele damals mehr Spaß gemacht haben als heute? Dass sie uns trotz fehlender Komfortfunktionen und technischer Macken besser und länger unterhalten konnten als der Kram, der heute erscheint? Dass es bei den richtig guten Titeln nie langweilig wurde, selbst wenn man immer wieder und wieder dasselbe gemacht hat? Selbst einem Resident Evil 2 haben wir es damals nicht krumm genommen, dass es nach zwei Stunden vorbei war. Der Titel hat so viel Spaß gemacht, dass wir nach dem x-ten Durchlauf dennoch auf unsere 20 Stunden Spielzeit gekommen sind.

Noch einmal jung sein

Solche nostalgischen Gedanken kommen mit dem Alter, doch wenn man genauer darüber nachdenkt, steckt eigentlich nur Blödsinn dahinter. Damals fanden wir auch Mortal Kombat klasse und heute kann man, vom Soundtrack abgesehen, kaum mehr etwas Gutes an dem Prügelstreifen finden (Beschwerden gehen bitte an www.karstenhatkeineahnung.de). Oder erinnert euch nur mal daran, wie gut euch als kleiner Junge oder junges Mädchen ein Hamburger beim Fastfood-Laden eures Vertrauens geschmeckt hat. Als wäre er von einem 3-Sterne-Koch höchstpersönlich gegrillt und belegt worden, oder? Heute kann man sich das labberige Zeug kaum mehr antun, ohne eine Magenverstimmung zu riskieren. Und wenn wir junge Gamer dabei beobachten, mit welcher Begeisterung sie die heutigen Titel – die uns so lieblos entwickelt und so belanglos in ihrer Existenz vorkommen – verschlingen, dann erinnern sie uns manchmal an die Zeit, in der wir selbst so jung und voller Begeisterung waren. Gut, dass sich das Kind in uns von diesem Anblick immer noch oft genug anstecken und begeistern lässt. So ganz erwachsen sind wir nämlich eben doch noch nicht. Hoffentlich wird das noch eine ganze Weile so bleiben!

DIE PERFEKTEN SPIELE FÜR FRISCHGEBACKENE ELTERN



HEARTHSTONE

Seitdem Karsten stolzer Papa geworden ist, spielt er verdächtig viel Hearthstone. Warum? Weil sich das virtuelle Sammelkartenspiel von Blizzard perfekt mit einer Hand steuern lässt, während mit der anderen der Kleine im Stubenwagen in den Schlaf geschunkelt wird. Oh, und Spaß macht ihm die Jagd nach coolen Karten und Rangsternchen natürlich auch. Gibt kaum Cooleres, als die Gegner mit Drachen- oder „Millstone"-Decks zur Verzweiflung zu bringen.



Eine Partie und dann wieder offline – Hearthstone passt perfekt in das Anforderungsprofil frischgebackener Eltern.



Manchmal fühlen wir uns zu alt für Online-Rollenspiele, ihr euch auch?



SHERLOCK HOLMES: CRIMES & PUNISHMENTS

Über Adventures lest ihr im buffed-Magazin normalerweise nichts, doch eine Ausnahme wollen wir machen,- denn Sherlock Holmes: Crimes & Punishments eignet sich perfekt, um den Stresspegel herunterzufahren. Kuschelt euch am besten mit eurem Partner auf die Couch und löst gemeinsam die Rätsel, mit denen der berühmte Detektiv in diesem Geheimtipp konfrontiert wird.



Wer zu alt für MMOs ist, sollte besser gemütliche Detektiv-Spiele zocken, oder?

Der Weg zu Destiny 2

Bis zum Erscheinen von Destinys Nachfolger – Codename Destiny 2 – kommen keine DLCs für den Konsolen-Shooter. Dabei gibt es doch so viele Inhalte, die uns bislang vorenthalten wurden!

Wie ist es wohl um die Zukunft von Destiny bestellt? Das fragen sich die Fans bereits seit Erscheinen der ersten Erweiterung König der Besessenen. Denn anders als zum Destiny-Release im September 2014 gab's für den Kauf des Addons rund um Scharkönig Oryx und seinen Rachefeldzug keinen Seasonpass für kostenpflichtige Inhalte. Kommen in Jahr 2, so wird die Laufzeit von König der Besessenen genannt, etwa keinerlei DLCs und damit auch keine Updates mit großen Umfängen? Rund zwei Monate ist es her, dass anonyme Insider gegenüber dem Autor Jason Schreier von Kotaku bestätigten, dass es bis Destiny 2 keine Kaufinhalte geben soll. Stattdessen würden die Hüter mit Events und Extras beschäftigt.



Angeblich war der Merkur in Destiny enthalten, bevor die eigentliche Story komplett über den Haufen geworfen wurde. Nun sieht man ihn nur im Schmelztiegel.

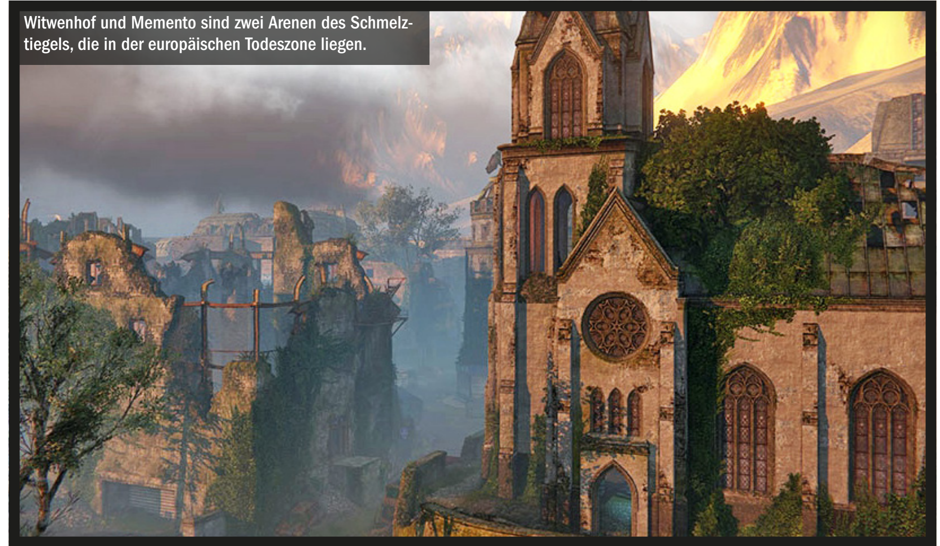
Was im Oktober nur in Gerüchten kursierte, ist im Dezember 2015 von Entwicklern bestätigt. Destinys Community Manager Eric Osborne versteht die Enttäuschung der Fans. Denn im Rahmen der Playstation Experience 2015 wurde kein DLC angekündigt; etwa „Dunkelheit lauert 2: Dunkler und lauernder“ wie er es scherzhaft formuliert. Stattdessen kam die Sparrow-Rennliga, ein spaßiger und kurzweiliger Event, der aber mit einer Dauer von drei Wochen endlich ist. Soll das etwa alles für Destiny sein? Wird der beliebte Shooter zur spaßigen Spielwiese dann und wann, der uns aber nicht dazu motivieren kann, dauerhaft bei der Ballerei zu bleiben?

Patch-Politik à la Blizzard

Es ist kein Geheimnis, dass die Entwicklerstudios Bungie und Blizzard mit Activision verbandelt sind. Da würde es kaum jemanden wundern, wenn es zum regen Austausch zwischen den Teams käme. Blizzard verspricht WoW-Fans seit Jahren eine angemessenere Patch-Politik mit Inhalten in kürzerer Zeit; zuletzt für die kommende Erweiterung Legion.

Einhalten konnten die WoW-Macher ihr Versprechen trotz aller Bemühungen bislang fast gar nicht. Und was ist mit Bungie?

„2016 wird großartig", schreibt Osborne in einem Brief an die Community. „In unserem Konferenzzimmer steht eine Tafel mit Notizen und Zeichnungen für die Entwicklung von Destiny in naher Zukunft." Die Fans erwarten demnach Events, Aktivitäten, Inhalte und Features, die darauf ausgelegt sind, unsere Hüter bei Laune zu halten, und die mit schicken, neuen Belohnungen locken. Und zwar ein ganzes Jahr lang. Nach einem Event Anfang 2016, der von seinen Ausmaßen ähnlich groß ausfällt, wie das Festival der Verlorenen zu Halloween, wird für unsere Jäger, Titanen und Warlocks ein großes Update veröffentlicht. Also das umfangreichste Inhaltspaket, seitdem Oryx mit seinem Grabschiff auf der Bildfläche erschienen ist und ein riesiges Loch in die Saturnringe gesprengt hat.



Witwenhof und Memento sind zwei Arenen des Schmelztiegels, die in der europäischen Todeszone liegen.

Der Inhalt des Updates ist natürlich streng geheim. Osborne merkt aber an, dass sich die Patch-Politik seit dem Start von Destiny geändert hat: „Statt wie in Jahr 1 fünf Monate und zehn Tage mit Neuheiten zu warten, wollen wir in Jahr 2 schneller interessante Abenteuer ins Spiel bringen." Neben den Events wie der Sparrow-Rennliga oder dem Festival der Verlorenen wird Destinys Sandbox um dauerhaft verfügbare Inhalte erweitert. Vorstellbar sind da wohl neue Missionen, die irgendwann von den Entwicklern nach Gutdünken freigeschaltet werden. So ist es beispielsweise schon bei den Missionen für die exotischen Waffen „Keine Zeit für Erklärungen", „Schwarze Spindel" oder „Schläfer-Simulant" passiert.

Die Geschichte von Destiny ist eine Geschichte voller Missverständnisse

Die Missionshäppchen für die genannten Waffen sind spaßig und kurzweilig, beschäftigen Hüter aber nicht auf Dauer. Deswegen stellt sich die Frage: Was für Inhalte kommen denn dieses Jahr? Angesichts der Tatsache, dass auf der Destiny-Speisekarte keinerlei DLCs stehen, wundern wir uns, ob die Geschichte von König der Besessenen zu Ende erzählt wird. Die offensichtlichste Frage, die sich den Fans stellt: Was ist nun mit der Königin der Erwachten Mara Sov passiert? Ihre Untergebene Petra Venj hat das Sonnensystem nach Hilferufen der Erwachten-Raumschiffflotte durch-

DAS LIVETEAM UND DAS EVERVERSUM

Fans wackelten mit den Augenbrauen, als es hieß, dass zur finanziellen Unterstützung des Liveteams von Destiny ein Itemshop mit optischen Goodies ins Spiel gebracht wird. Das Everversum, so heißt der Laden im Spiel, ist inzwischen im Turm zu finden. Hüter kaufen dort vor allem Gesten. Für Echtgeld versteht sich. Damit war dann wohl auch das Liveteam geboren; ein Entwicklertrupp bei Bungie, der sich nur um den aktuellen Betrieb von Destiny kümmert. Eine Gruppe, die regelmäßig Events veranstaltet, Extramissionen versteckt und freischaltet sowie neue Inhalte und Features plant und ausführt.

Was genau daran ist so besonders? Nun, in Jahr 1 von Destiny gab es ein solches Team schlichtweg nicht. Stattdessen konzentrierten sich die Macher des Konsolen-Shooters ausschließlich darauf, die beiden Bezahl-Updates Dunkelheit lauert und Haus der Wölfe auf den Weg zu bringen. Abseits von den DLCs gab's sonst nichts, von ein paar Eisenbanner-Events abgesehen. Dass ein solches Vorgehen die Spieler kaum bei der Stange hält, kann sich jeder denken. Deswegen also das Liveteam. Destinys Macher brechen aus ihrer vermeintlich sicheren Entwicklerblase aus, in der sie eher für sich als für die Community programmiert und designt haben, und kümmern sich endlich um die Fans. Die wissen aktuell aber noch nicht, ob sie das Vorgehen gutheißen wollen. Die Zeit wird es zeigen.

Immerhin hat das Liveteam in drei Monaten König der Besessenen inhaltlich schon mehr geleistet als das traurige Bisschen, das in Jahr 1 in unsere Destiny-Clients getröpfelt ist. Wir feierten an Halloween das Festival der Verlorenen, lösten die mitunter sehr kniffligen Rätsel um den Schläfer-Simulanten und um Keine Zeit für Erklärungen, bestritten die Spindel-Challenge, rekrutierten Freunde für Extra-Goodies und ritten mit dem Sparrow über verwinkelte Rennstrecken. Nicht alles davon war immer perfekt umgesetzt. Aber es tut sich immerhin was. 2016 soll es in dem Tempo weitergehen. Wenn der Preis dafür nur Gesten sind, zu deren Kauf absolut kein Hüter gezwungen wird, dann ist das doch ziemlich fair, oder?



Gemeinsam mit einem Kinderguardian auf die Jagd gehen, das wird seit der Einführung des Rekrutierungsprogramms von Destiny belohnt.



Brumm, brumm macht unser Sparrow! Das Liveteam hat für drei Wochen die Rennliga mit coolen Strecken auf Venus und Mars ins Spiel gebracht.

Gerüchten zufolge hätte Oryx' Grabschiff bereits im Grundspiel enthalten sein sollen. Wir hätten Kriegsgeist Rasputin vor der Schar gerettet.

suchen lassen und unsere Hüter sogar in die Suche eingebunden, ohne dass es zu einem handfesten Ergebnis kam. Ist der Drops nun gelutscht, nachdem ein Oryx-Cinematic in der Erweiterung doch darauf schließen lässt, dass der König bei der Schlacht am Saturn Gefangene genommen hat?

Es ist ja nicht so, als hätten die Entwickler bei Bungie bislang damit geglänzt, eine logische Geschichte zu erzählen. Klar, der Storybogen von König der Besessenen hat vieles wiedergutgemacht. Die Grundgeschichte von Destiny bleibt aber auch nach den übergestülpten Anpassungen der Benutzeroberfläche eine „Hot Mess". Das Gefühl wird noch durch den eingangs erwähnten Artikel von Schreier verstärkt. Ihm gegenüber sagten seine Quellen, dass die Geschichte ein aus tausend Einzelteilen zusammengestückeltes Gebilde ohne viel Sinn ist, nachdem das Schreiberteam der eigentlichen Story die Erwartungen der Entscheider bei Bungie nicht erfüllen konnte.

Angeblich hätten wir Osiris dabei geholfen, den Kriegsgeist Rasputin zu retten, der von der Schar aufs Grabschiff verschleppt wurde. Dabei wären uns Osiris Gehilfin und der zwielichtige Charakter Crow zur Seite gestanden. Nun, die Realität sieht anders aus: Osiris tritt in Destiny nicht auf, seine Gehilfin wurde zur wirr brabbelnden fremden Exo, Crow ist jetzt Uldren Sov, der Bruder der Königin. Das Grabschiff kam erst mit König der Besessenen. Und der Rasputin-Plot ist zur unvollständigen Nebengeschichte verkümmert.

Willkommen im Niemandsland

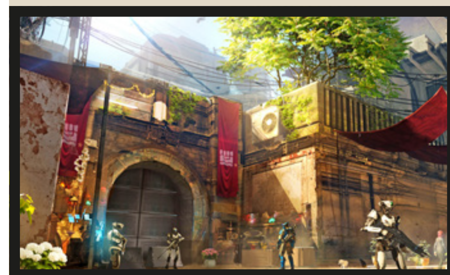
Wir haben vollstes Verständnis dafür, wenn euch die Geschichte am wohlgeformten Hüterhintern vorbeigeht. Aber wie sieht es denn mit neuen Spielregionen aus? Destiny hat nämlich weit mehr zu bieten als Kosmodrom, Mond, Venus und Mars. Das bekommen die PvP-Jünger unter euch regelmäßig zu spüren, wenn sie zum Beispiel auf den Schmelztiegel-Karten Memento und Witwenhof landen. Beide Arenen liegen in der europäischen Todeszone. Schreiers Quellen zufolge sollte eine vollwertige Version des Gebiets mit Venus-Ausmaßen in Destiny enthalten sein, genauso wie das Grabschiff und der Merkur. Letzterer lässt sich übrigens ebenfalls im Schmelztiegel bewundern, nämlich in den Arenen Vertigo auf den Glasfeldern und der Brennende Schrein in Caloris Planitia. Dazu befindet sich der Leuchtturm auf dem Merkur. Den dürfen Spieler der Prüfung von Osiris besuchen, die sich in der Arena herausragend schlagen.

Was übrigens auch noch fehlt, ist der Mars. Wie, der Mars? König der Besessenen hätte angeblich einen Treffpunkt im Mars beinhalten sollen, ähnlich dem Turm auf der Erde und dem Riff im Asteroidengürtel. Der Erholungsort für müde Hüter auf dem Mars wurde gestrichen, das Material ist an die Entwickler von High Moon Studios gegangen. Die helfen Bungie bei der Arbeit an Destiny. Angeblich sollen die Assets in Destiny 2 Verwendung finden. Was ebenfalls geplant gewesen sein soll, ist ein Raid auf dem Mars. Oha! Vielleicht be-



DIE LETZTE STADT

Alte Konzepte aus Destinys Planungsjahren lassen hinsichtlich des Turms und der letzten Stadt so viel mehr erahnen, als wir nun letztendlich serviert bekommen haben. Auch Trailer zur Ankündigung des Spiels zeigen Szenen, die es so im Spiel nicht gibt und die wir möglicherweise auch nie zu sehen bekommen. Aus dem Turm ist eine steril wirkende Hüterhöhle geworden; das untere Bild ließ auf ein bisschen mehr Flair hoffen. Momentan scheren sich die Bewohner der letzten Stadt zumindest herzlich wenig um uns Hüter.




Wie grün und wenig rostrot unsere Erden-Karten aussehen könnten, zeigt diese Szene aus einem Video. Das ist definitiv nicht der Kosmodrom.


In einem Vlog zu Destinys Ankündigung gibt's einen Charakter zu sehen, der nicht im Spiel ist. Sehr wahrscheinlich handelt es sich um Osiris.

kommt ihr den in Zukunft auch mal zu Gesicht; möglicherweise ist er Teil eines der ominösen großen Updates, von denen Osborne spricht.

Die Details nachschlagen

Da sind auch noch die Hinweise auf weitere Inhalte im Grimoire, Destinys Lore-Datenbank, die sich im Spiel nicht durchstöbern lässt. Stattdessen müsst ihr für eine Lesestunde die Companion App zurate ziehen oder im Internet surfen. Der Jupiter hat zwei eigene Karten und auf dessen Mond Europa gab es einst eine Kolonie der Menschen, die zum Ende des Goldenen Zeitalters verloren ging. Zurück blieben verlassene Städte im ewigen Eis. Die Neun gelten als Herrscher der Planeten jenseits des Asteroidengürtels und sie entsenden regelmäßig einen ihrer Botschafter auf die Erde. Nämlich den beliebten Händler Xûr. Auf einer der Grimoire-Karten ist vermerkt, dass „die Schiffe der Stadt nur selten eine Reise bis zum Jupiter und weiter“ unternehmen. Vielleicht müsst auch ihr ein bisschen kichern. Denn die Grabschiff-Autobahn führt direkt an dem Gasriesen vorbei, schließlich liegt der Saturn noch weiter von der Erde entfernt als der Jupiter. Die Neun allerdings habt ihr, von Xûr abgesehen, immer noch nicht zu Gesicht bekommen.

Verpatzter Knaller

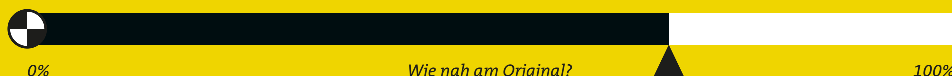
Kehren wir zur Eingangsfrage zurück: Wie ist es um die Zukunft von Destiny bestellt? Passionierte Hüter gehen davon aus, dass im September 2016 Destiny 2 erscheint, egal unter welchem Namen. Bis dahin gibt's Events, die die Geschichte nicht groß vorantreiben. Denn so spaßig Festival der Verlorenen und Sparrow-Rennliga sind, sie haben überhaupt nichts mit Destinys Kernspiel zu tun. Die Extramissionen um exotische Waffen haben bereits für kleine Abenteuer gesorgt, die mal mehr – bei Keine Zeit für Erklärungen – und mal weniger – beim Schläfer-Simulant – Beschäftigung abseits des täglichen Grinds für legendäre Marken und Ruf bieten. Wirklich entscheidend werden aber die Updates für Destinys Sandbox. Was denken sich die Entwickler da aus? Wir wissen es nicht. Aber wir gehen stark davon aus, dass diese großen inhaltlichen Erweiterungen darüber entscheiden, ob der Ego-Shooter noch einmal richtig groß punktet. Oder ob er ewig die Rolle des Ballerspiels mit den verpatzten Möglichkeiten einnimmt. **SB**

Dieses frühe Destiny-Artwork trägt den Titel Waking Mars. Fans wissen, dass es in der Einöde zwischen Begrabener Stadt und Scablands nichts Derartiges gibt.

DIE BESTEN ALTERNATIVEN ZU WOW, DIABLO & CO.

So gut WoW, Diablo 3, Hearthstone und Starcraft 2 auch sind, es gibt noch andere spaßige Titel auf dem Markt. Wir zeigen euch die besten und zugleich kostengünstigen Alternativen zu Blizzards Spiele-Portfolio.

Autor: Karsten Scholz



In der buffed-Redaktion tummeln sich jede Menge WoW-Veteranen, Starcraft-Strategen, Overwatch-Offiziere und Hearthstone-Helden. Doch auch die größten Blizzard-Fans unter uns können nicht tagein, tagaus immer dieselben Games zocken, Abwechslung ist Trumpf! Doch welche Spiele können wir euch in den verschiedenen Genres ans Herz legen? Was zocken wir, wenn wir keinen Bock auf WoW, Diablo und Konsorten haben? Im Folgenden präsentieren wir euch einige kostengünstige, aber dennoch extrem gute Alternativen zur heimischen Blizzard-Sammlung – wir wünschen euch viel Spaß beim Ausprobieren!



1. Guild Wars 2: Noch besser seit Heart of Thorns

Das Online-Rollenspiel von ArenaNet ist in der Basisversion kostenlos und trotzdem geil.

0% *Wie nah am Original?* *100%*



„ES GIBT KEIN BESSERES ONLINE-ROLLENSPIEL, FÜR DAS MAN SO WENIG ZAHLEN MUSS.“

ALTERNATIVE ZU **WORLD OF WARCRAFT**

Solide Online-Rollenspiele mit Free2Play-Bezahlmodell gibt es wie Sand am Meer, warum also haben wir uns gerade für Guild Wars 2 entschieden? Nun, weil der ArenaNet-Titel eigentlich gar kein richtiges Free2Play-MMORPG ist, sondern vielmehr auf ein Buy-2Play-Modell ohne monatliche Gebühr setzt – wie schon im ersten Guild Wars. Kaufen müsst ihr Guild Wars 2 jedoch erst, wenn ihr die Erweiterung Heart of Thorns spielen möchtet, das Hauptspiel ladet ihr dank eigenem Guild-Wars-Downloader spielend einfach herunter.
Entsprechend human fallen die Einschränkungen für Besucher aus, die weder Guild Wars 2 noch das Add-on gekauft haben. Während uns in anderen kostenlosen Genre-Vertretern als Sparfuchs ständig Knüppel zwischen die Beine geworfen und Shop-Werbung vor die Birne geballert wird, merken wir in Tyria von den meisten Limitierungen (weniger Charakterslots und Taschenplätze, Handels- und Chat-Beschränkungen zum Beispiel) überhaupt nichts. Dafür begeistert uns auch drei Jahre nach Release noch die bildhübsche Welt, die einem Gemälde entsprungen sein könnte, und in der es überall etwas zu entdecken gibt. Auch mit der lebendigen Geschichte, den dynamischen Events und dem actionreichen Kampfsystem haben wir unseren Spaß. Und selbst der PvP-Fan in uns kann sich im Welten-PvP oder auf den Schlachtfeldern stundenlang austoben. Unterm Strich gibt es im Moment kein besseres Online-Rollenspiel auf dem Markt, für das man so wenig zahlen muss.



2. Warframe: Furioser Free2Play-Shooter

Dank regelmäßigen Patches eine der besten Free2Play-Alternativen für Action-Fans.

0% *Wie nah am Original?* *100%*

Ja, Overwatch wurde noch gar nicht veröffentlicht, wissen wir. Dennoch wollen wir euch einen Online-Shooter ans Herz legen, den ihr bereits jetzt für lau spielen könnt, und zwar Warframe. Gleich vorneweg: Der Shop des Spiels ist fair, an alle Waffen und die namensgebenden Warframes gelangt ihr auch per Ingame-Handel oder Crafting, die besten Teile im Spiel müsst ihr euch sogar zwingend erspielen, die gibt es nicht mal eben so für Geld.
Noch wichtiger ist natürlich, dass das Spiel an sich Laune macht, und auch das können wir – nach unzähligen unterhaltsamen Stunden – bestätigen. Nirgendwo sonst rast ihr in derart irrsinniger Geschwindigkeit an den Wänden entlang, während ihr eure Feinde aus der Entfernung mit einer Gatling-Gun oder Suchraketen aufs Korn nehmt oder sie im Nahkampf mit eurem Katana in zwei Hälften spaltet. Es gibt aber auch ruhigere Missionen, in denen ihr unbemerkt feindliche Basen infiltrieren und Daten stehlen müsst, ohne dabei durch einen Fehltritt den Alarm oder eine Falle auszulösen.
Doch was ist Warframe eigentlich? Ganz einfach: Ein Koop-Shooter wie Destiny, in dem ihr solo oder mit Freunden als Cyber-Ninja auf Gegnerjagd geht. Vor einer Mission wählt ihr euer Warframe aus, legt eine der über hundert verschiedenen Waffen an, modifiziert diese mit panzerbrechender Munition oder einem Lebensdiebstahl-Effekt und ruft schließlich einen Begleiter an eure Seite, der im Kampf für euch Beute einsammelt. Wer auf schnelle Action steht, sollte reinschauen!



„WARFRAME IST SCHNELL, MACHT SPASS UND KOSTET KEINEN CENT.“

ALTERNATIVE ZU **OVERWATCH**

 Grey Goo: Ein Hauch von Command & Conquer

Die Echtzeitstrategie-Perle von Petroglyph Games setzt auf klassische RTS-Tugenden.

0% *Wie nah am Original?* *100%*

Richtig gute, kostenlose Echtzeitstrategie-Spiele, die zudem noch einigermaßen aktuell sind, gibt es nicht. Daher haben wir uns eine zumindest vergleichsweise kostengünstige Alternative herausgesucht, die Anfang des Jahres erschienen ist und uns mit ihren klassischen Spielelementen viele Stunden begeistern konnte: Die Überschrift verrät es bereits, wir meinen Grey Goo von Petroglyph Games (Star Wars: Empire at War).
Große Innovationen sucht man in dieser Echtzeitstrategie-Perle vergebens. Grey Goo besinnt sich auf die Stärken von Klassikern wie Command & Conquer und packt diese – also Basisbau, Ressourcengewinnung, Truppenproduktion und epische Massenschlachten – in ein wunderschönes Science-Fiction-Universum, in dem ihr es unter anderem mit den namensgebenden und sehr schleimigen Goo-Aliens zu tun bekommt. Die Ähnlichkeiten zur C&C-Serie kommen übrigens nicht von ungefähr, schließlich haben viele Gründungsmitglieder von Petroglyph Games vorher bei Westwood gearbeitet. Die Story von Grey Goo mag kein Autorenkino sein (ist dafür aber klasse inszeniert) und auch in puncto Truppenvielfalt geht sicherlich mehr, doch in allen anderen Bereichen muss sich der Überraschungstitel nicht vor dem frisch erschienenen Starcraft 2: Legacy of the Void verstecken. Grey Goo ist definitiv fordernd, macht Laune und ist jeden Cent wert. Von uns gibt es eine ganz klare und eindeutige Spiel-Empfehlung!



„WENN COMMAND & CONQUER UND STARCRAFT EIN KIND BEKÄMEN ...“

ALTERNATIVE ZU

STARCRAFT

 Path of Exile: Für viele Spieler das bessere Diablo

Path of Exile hat sich vom Indie-Geheimtipp zur Diablo-3-Alternative gemausert.

0% *Wie nah am Original?* *100%*



„FÜR LAU GIBT'S KEINEN BESSEREN HACK&SLAY-TITEL.“

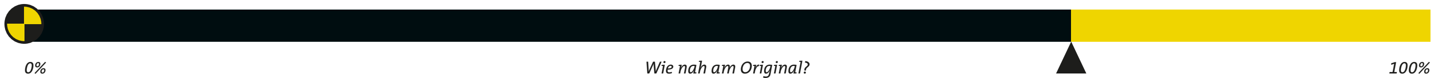
ALTERNATIVE ZU

DIABLO 3

Path of Exile startete 2013 als Indie-Geheimtipp und hat sich dank mehrerer Updates mittlerweile zum potenziellen Diablo-3-Killer gemausert. Und das Beste: Das Hack&Slay kostet euch keinen Cent und besitzt zudem den wohl fairsten Shop aller Free2Play-Titel, die sich derzeit auf dem Markt finden lassen.
Wir geben es zu: Zum Release hat uns das Action-Rollenspiel von Grinding Gear Games noch nicht aus den Socken gehauen – zu langweilig und einschläfernd fielen die ersten Zonen aus, zu undurchdringlich war der riesige Talentdschungel, der an das Sphärobrett von Final Fantasy X erinnert, nur ist er dank der über 1.300 passiven Verbesserungen eben noch viel, viel komplexer.
Doch es lohnt sich, am Ball zu bleiben und sich in Path of Exile reinzufuchsen. Die Entwickler haben die ersten Akte noch einmal generalüberholt und zudem sukzessive Inhalte wie neue Gebiete nachgereicht. In Sachen Charakterentwicklung wischt das Spiel mit Diablo wenig überraschend den Boden auf: Fähigkeiten schaltet ihr im Spiel mit Edelsteinen frei, die ihr in eure Ausrüstung sockelt. Die Klunker besitzen dabei ein eigenes Erfahrungspunktesystem und können zudem mit Unterstützungsjuwelen weiter verändert werden. Und auch die knackigen Bosskämpfe machen mit ihren abwechslungsreichen Mechaniken Laune. Wer Diablo 3 nicht mehr sehen kann, sollte Path of Exile unbedingt mal eine Chance geben.

5. Scrolls: Das Kartenspiel der Minecraft-Macher

Scrolls sieht knuffig aus, macht Spaß und ist eine tolle Alternative zu Hearthstone.





„DAS TCG DER ETWAS ANDEREN ART.“

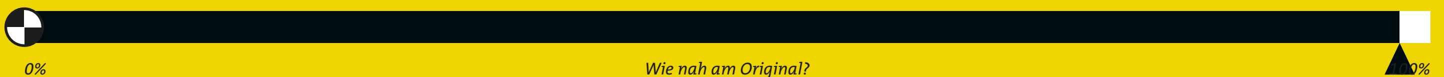
ALTERNATIVE ZU

HEARTHSTONE

Am liebsten hätten wir euch als Alternative zu Hearthstone irgendeinen guten, halbwegs aktuellen Magic-The-Gathering-Ableger präsentiert. Leider konnte uns in den letzten Jahren keiner der „Duels of the Planeswalkers“-Teile wirklich überzeugen, am meisten Zeit haben wir noch mit der Version von 2012 verbracht. Nein, wenn wir Bock auf ein virtuelles Kartenspiel haben, aber Hearthstone nicht mehr sehen können, starten wir aktuell meist Scrolls von Mojang – ihr wisst schon, das Team, das auch Minecraft entwickelt hat.
Uns gefällt an Scrolls vor allem das eigenwillige Spielsystem. Statt Ressourcen automatisch aufzubauen, müsst ihr eure Schriftrollen opfern, um dann andere Rollen spielen zu können. Ihr steht also jede Runde vor der kniffligen Entscheidung, auf welche Kreaturen und Zauber ihr am ehesten verzichten könnt. Gekämpft wird von links nach rechts, wer zuerst drei „Idols“ des Gegners umhaut, gewinnt die Partie. Dabei verfügt jede Einheit über eine Abklingzeit, die bestimmt, wann sie das nächste Mal auf ihrer Linie automatisch zum Angriff blasen wird. Es kommt also auf gutes Timing an, damit gefährliche Einheiten unter dem gleichzeitigen Offensivschlag eurer Truppen das Zeitliche segnen. Das spielt sich erfrischend anders und macht uns genug Spaß, um uns auch nach Monaten immer mal wieder ins Spiel einzuloggen. Einen kleinen Wermutstropfen gibt es jedoch: Am 01. Juli 2016 werden die Server von Scrolls abgeschaltet.

6. Trine: Die Nachfahren von Olaf, Erik und Baleog

Die Trine-Serie könnte als indirekter Nachfolger von The Lost Vikings durchgehen.



Der SNES-Klassiker The Lost Vikings ist von 1992 – damals hieß Blizzard Entertainment noch Silicon & Synapse. Dank der drei sympathischen Nordmänner Olaf, Erik und Baleog sollte der Mix aus Jump & Run, Denkspiel und Adventure aber auch heute noch vielen ein Begriff sein. Das Kernelement des Spiels war es, dass ihr die unterschiedlichen Fähigkeiten eurer Wikinger bestmöglich miteinander kombinieren müsst, um ans Ziel zu gelangen. Und genau darum geht es in unserer charmanten Empfehlung Trine!
Denn auch in dem Action-Puzzle-Rollenspiel-Cocktail von 2009 steuert ihr mit der Diebin, dem Zauberer und dem Ritter drei Helden, die unterschiedliche Vor- und Nachteile mitbringen.
Die Diebin besitzt etwa Pfeil und Bogen und schwingt sich mit ihrem Enterhaken auf höher gelegene Positionen. Der Zauberer bewegt wiederum Gegenstände mit seiner Zauberkraft oder lässt kurzzeitig Kisten und Planken entstehen. Der Ritter schützt sich zu guter Letzt mit Schwert und Schild, wodurch er Gefahren abwehren kann, die die anderen beiden Figuren dahinraffen würden.
Am meisten Spaß kommt auf, wenn ihr euch mit einem Freund zusammenschließt, um euch gemeinsam durch die Levels zu rätseln. Aber auch alleine machen vor allem die ersten beiden Teile der Trine-Reihe eine Menge Spaß. Plus: Die Spiele sehen einfach zauberhaft schön aus. Muss man mal gespielt haben!



„TRINE TRÄGT DAS LOST-VIKINGS-GEN IN SICH.“

ALTERNATIVE ZU

LOST VIKINGS

7. Trials Evolution: Arcade-Spaß vom Feinsten

Trials Evolution ist zwar kein Fun-Racer, macht aber mit Freunden eine Menge Spaß.



0% *Wie nah am Original?* *100%*

Rock & Roll Racing ist, wie schon The Lost Vikings, ein Klassiker aus den 90ern und damit ein Frühwerk von Blizzard Entertainment alias Silicon & Synapse. Mit der Alternative haben wir uns hier jedoch ziemlich schwer getan. Klar, wir könnten jetzt Mario Kart 8 in den Ring werfen, doch wer von euch hat schon eine WiiU zu Hause stehen? Die, die jetzt aufspringen und „Hier, ich!" schreien, haben den Fun Racer sicherlich schon gezockt, oder? Bei den kostengünstigen Alternativen für den PC haben wir dagegen das Problem, dass diese bereits so viele Jahre auf dem Buckel haben, dass man online kaum noch Mitspieler finden wird oder die Server sogar mittlerweile ganz abgeschaltet wurden. Blöd!

Daher schummeln wir an dieser Stelle und empfehlen euch statt eines Fun Racers das Geschicklichkeitsrennspiel Trials Evolution, das in Sachen Motivation und Spielspaß auch ein paar Jahre nach Release immer noch seinesgleichen sucht – vor allem wenn ihr mit drei Freunden auf die Motorräder steigt, auf den Hindernisparcours der schnellsten Zeit hinterherjagt und euch schadenfroh über jeden spektakulären Sturz eines Kontrahenten freut.

Und wenn die Standard-Strecken irgendwann langweilig werden, kreiert ihr euch im mitgelieferten Editor einfach eigene Hindernisbahnen oder ladet euch online die Werke anderer Spieler herunter. Der Nachfolger Trials Fusion ist übrigens ebenfalls einen Blick wert, auch wenn er nicht ganz die Klasse des Vorgängers erreicht.



„MEHR ALS EINEN VERSUCH WERT."

ALTERNATIVE ZU

ROCK&ROLL RACING

8. Smite: Der Geheimtipp im MOBA-Genre

Neben Dota 2 und League of Legends geht Smite etwas unter – zu Unrecht!



0% *Wie nah am Original?* *100%*



„ES GIBT NICHT NUR LOL UND DOTA!"

ALTERNATIVE ZU

HEROES OF THE STORM

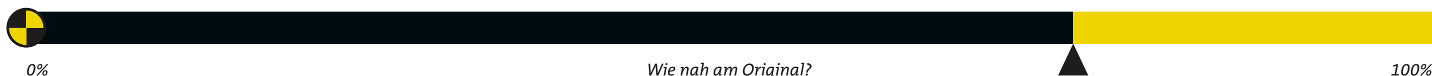
Eigentlich gibt es im MOBA-Genre keine Alternativen, sondern nur DAS EINE Spiel, das man geil findet, alles andere ist Müll. Zumindest bekommt man diesen Eindruck, wenn fanatische LoL-Anhänger im Kommentarbereich auf buffed.de auf Dota-Jünger treffen und sich beide Parteien gegenseitig mal kräftig die virtuelle Rübe einschlagen.

Da wir die Welt nicht ganz so schwarz-weiß sehen, trauen wir uns einfach mal folgendes Statement zu: Wir haben mehrere MOBAs ganz dolle lieb und wenn wir uns nicht gerade in Heroes of the Storm die Nächte um die Ohren schlagen, dann spielen wir auch mal League of Legends und Dota, suchten mit Freunden Smite oder holen das gute alte Demigod aus der Mottenkiste heraus.

Vor allem für Smite wollen wir an dieser Stelle eine Lanze brechen, auch wenn wir als Alternative gut auch einen der anderen Titel hätten nennen können. Warum? Weil das MOBA der Hi-Rez-Studios unserer Meinung nach noch etwas zu sehr unter dem Radar vieler Spieler entlangfliegt. Es macht einfach Spaß, sich in den Game-Modi Conquest, Arena, Assault und Siege mit anderen Spielern zu balgen und in den 3D-Arealen mit den mythologisch angehauchten Figuren wie Anubis oder Hades feindliche Helden aus dem Leben zu schießen. Da Smite euch keinen Cent kostet, sollte jeder MOBA-Fan unbedingt mal einen Blick riskieren!

9. Herr der Ringe Online: Doppelt gemoppelt

Das Online-Rollenspiel von Turbine ist auch neun Jahre nach Release einen Blick wert.





„MAGISCH, MÄRCHENHAFT, MITTELERDE“

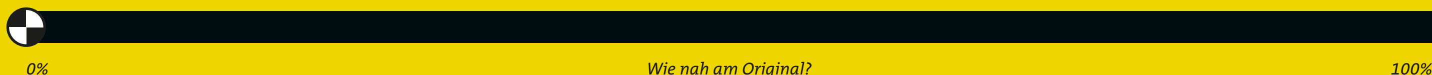
ALTERNATIVE ZU

WORLD OF WARCRAFT

Wusstet ihr, dass die Gründer von Silicon & Synapse, Allen Adham, Frank Pearce und Mike Morhaime, sich in der Anfangszeit mit Portierungen ihre ersten Lorbeeren verdient haben? Die Amiga-Version von The Lord of the Rings, für die sie 1992 verantwortlich zeichneten, war etwa ein Port des Rollenspiels, das ursprünglich von Interplay Productions für DOS entwickelt wurde. Wir schummeln daher ein bisschen, wenn wir als Alternative für das 23 Jahre alte RPG Der Herr der Ringe Online anführen. Notfalls passt das MMORPG von Turbine aber auch prima als Ersatz für World of Warcraft.
Als Fan des Tolkien-Universums ist es auch fast neun Jahre nach Release ein Erlebnis, das virtuelle Mittelerde auf sich wirken zu lassen. Dabei ist es egal, ob wir das Auenland mit den saftig grünen Hügeln erkunden, in denen sich die gemütlichen Heime der Hobbits verbergen, oder durch den goldenen Wald von Lothlórien streifen. Die Faszination von Mittelerde ist besonders groß, weil man sich in dieser Welt komplett fallen lassen kann. Wer einmal in einer Taverne bei einem halben Humpen Bier einem Harfen-Spieler gelauscht oder mit anderen Abenteurern am Lagerfeuer Pfeifenkraut geraucht und Geschichten ausgetauscht hat, der weiß, was wir meinen. Und ja, das Free2Play-Abenteuer lebt natürlich von der grandiosen Vorlage. Es macht einfach Spaß, die aus den Büchern und Filmen bekannten Orte zu durchstreifen und auf ikonische Figuren wie Streicher und Gandalf zu treffen.

10. Injustice: Batman vs. Superman – Fight!

Einmal mit Joker die Fledermaus auf zwei Beinen verprügeln? Hier geht's!



Ja, ihr lest richtig: Blizzard Entertainment war tatsächlich mal in die Entwicklung eines Beat ’em Up involviert, und zwar 1995. Gemeinsam mit Sunsoft arbeiteten sie an der SNES-Version von Justice League Task Force mit. Die Mega-Drive-Fassung lag wiederum in den Händen von Condor, Inc., die sich später noch als Blizzard North einen Namen machen sollten. Wie der Name es bereits verrät, prügelt ihr euch in Justice League Task Force mit Helden des DC-Comic-Universums wie Batman, Aquaman, Flash, Superman oder Wonder Woman. Allzu gute Bewertungen bekam das Spiel damals jedoch nicht. Zu begrenzt war die Zahl der verfügbaren Bewegungen, zu störrisch fiel die Bedienung aus.
Ganz anders sieht das bei unserer Alternative aus, die wir euch ans Herz legen wollen: Injustice – Götter unter uns hat zwar bereits mehr als zwei Jahre auf dem Buckel, gehört aber immer noch zu den unterhaltsamsten Beat ‘em Ups der jüngeren Vergangenheit. Die Grafik ist dank Unreal Engine 3 immer noch zeitgemäß, die Kämpfer sind toll animiert und dank der unterschiedlichen Spezialangriffe fühlt sich jeder Schurke respektive Held ganz anders an. Es gibt sogar eine kurze Story-Kampagne, in der wir die Zerstörung von Metropolis verhindern sollen. Und das Beste: Ihr könnt den Prügler bei Sales-Angeboten unterschiedlichster Händler regelmäßig für ein paar Euro einsacken, was ihr auf jeden Fall tun solltet!



„VIEL BESSER ALS DAS ORIGINAL!“

ALTERNATIVE ZU

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

The Elder Scrolls Online – Orsinium

Nadine ist mit ihrem Zauberer Thorbjörn nach Wrothgar gereist, um herauszufinden, ob der kürzlich erschienene DLC Orsinium für The Elder Scrolls Online auch für Solisten taugt, die keinen Charakter auf Veteranenstufe 16 besitzen. Erfahrt aus ihrem Bericht, was sie erlebt hat!

Wrothgar ist für alle da! Das versprechen jedenfalls die Entwickler von The Elder Scrolls Online. Das neue Gebiet, das Käufer des DLCs Orsinium bereits seit einiger Zeit am PC und an dern Konsolen unsicher machen dürfen, soll angeblich stufenunabhängige Inhalte für Solo- und Gruppenabenteurer bieten. Ein verlockendes Versprechen für Spieler wie mich, die zwar Fans der Elder-Scrolls-Reihe sind, aber den MMO-Aspekt von TESO ignorieren und stets alleine losziehen. Nachdem das Highlevel-Gebiet Kargstein sowie der erste DLC Kaiserstadt vor allem Gruppen aus hochstufigen Charakteren angesprochen haben, will Orsinium mit neuen Abenteuern endlich auch bei notorischen Einzelkämpfer punkten. Ob die solo schaffbar sind oder eher zum nervigen Dauerbesuch auf dem Pixelfriedhof führen, verrate ich in meinem Erfahrungsbericht.

Auf nach Wrothgar!

Nachdem ich im Ingame-Shop von TESO das Inhaltspaket Orsinium für 3.000 Kronen erstanden habe, mache ich mich auf in meine Bündnis-Hauptstadt Dolchsturz. Denn dort wartet bereits in der Nähe des Wegschreins eine Botin mit einer Nachricht auf mich: Ich soll mich zur Ork-Botschafterin Lazgara begeben, die am Rande der Stadt nach möglichen Verbündeten Ausschau hält. Was die



Botschafterin Lazgara bringt euch nach Wrothgar – also zu den neuen Gebieten des DLCs.


Oh, was ist denn das? Das ist ja süüüüü... iiiiiiiiiiih. Sind das etwa seine Beine? Iiiih!

WAS KOSTET DER DLC?

- Orsinium (normal): 3.000 Kronen, das entspricht 20,99 Euro
- Orsinium (Sammlerpaket): 5.000 Kronen, das entspricht 31,80 Euro (enthält bereits das Bären-Mount, das Bären-Pet und fünf Buff-Rollen für schnelleren Erfahrungsgewinn)
- ESO-Plus-Abonnenten, die eine monatliche Gebühr bezahlen, erhalten den DLC kostenlos.



Ganz schön stressig: Immer in Bewegung bleiben, Synergien nutzen, jede Menge Gegner besiegen und natürlich nie im Feuer stehen!

wohl von mir will? Die Botschafterin erzählt mir von Orsinium, der alten und oft zerstörten Hauptstadt der Orks, und von König Kurok, der diese wieder aufbauen und so alle Ork-Clans unter einem Banner vereinigen will. Bei diesem ambitionierten Vorhaben benötigt er jede Hilfe, die er kriegen kann, und ich kann meine Unterstützung gleich beweisen, indem ich eine Karawane beschütze, die Verpflegung für die Clans in Wrothgar liefert.

Nach meinem Einverständnis befördert mich die nette Orkdame direkt zum großen Eingangstor von Wrothgar, praktisch! Dort stoße ich auf die Überbleibsel besagter Karawane, die überfallen wurde – war ja klar. Bereits ein paar Meter weiter gibt es die erste Gelegenheit, meine neuen Feinde kennenzulernen: die Winterkinder, eine Gruppierung aus dem Volk der Reikmannen, die für ihre dunkle Magie und die Anbetung von Daedra bekannt sind. Das kann ja heiter werden!

Jetzt geht's endlich los – ich bin ja schon groß!

Die ersten Gegner sind schnell besiegt, da meine Charakterstufe von ursprünglich 38 auf Veteranenrang 15 hochskaliert wurde. So stellen meine Widersacher mit Veteranenrang 16 kein Problem für meinen Magier und seinen dämonischen Begleiter dar. Ich soll mich eigentlich in Orsinium melden, doch auf dem Weg dorthin komme ich langsamer voran als ein Oktoberfestbesucher mit drei Promille auf dem Heimweg: Überall warten Questgeber und versteckte Orte auf mich, die zur Erkundung einladen und meinem ausgeprägten Entdeckerdrang keine Ruhe gönnen. Außerdem ist die Landschaft wunderschön und ich … muss … Screenshots machen. Gnargh!

Orsinium: Ooooooooh, Orsinium!

Endlich in Orsinium angekommen, geht das Staunen weiter: Die uralte Hauptstadt der Orks ist mit ihren hohen Mauern und Türmen aus Stein sehr beeindruckend. Neben einer gewaltigen Festung, einer riesigen Schmiede, mehreren Gasthäusern und Läden aller Art finde ich hier auch ein Museum, in dem Lore-Fans neue Einblicke in die Geschichte der Orks gewinnen können. Die Kuratorin von Orsinium hat auch gleich einige Arbeitsaufträge für mich. Ich habe jetzt aber keine Lust darauf, nach Kunstgegenständen zu suchen, sondern mache mich stattdessen auf, das Umland von Orsinium zu erforschen. Dabei entdecke ich „Nikolvaras Zwinger" – ein offenes Verlies mit jeder Menge Gegner, Beute und einem Endboss. Zu zweit wäre ich hier vermutlich schneller vorangekommen, aber als Magier mit Begleiter ist auch diese Herausforderung zu schaffen. Außerdem ist der Dungeon nicht instanziert und so treiben sich außer mir noch andere Spieler in Nikolvaras Zwinger herum, die mir einige Kämpfe mit den hiesigen Gegnergruppen ersparen.

Weltbosse – nix für Einzelgänger

Kaum lasse ich den Zwinger nach getaner Arbeit hinter mir, dringen aus einer nahen Schlucht Kampfgeräusche an mein Heldenohr. Etwa 15 Spieler nehmen es dort mit einem der Weltbosse der Zone auf. Ich schließe mich dem munteren Treiben nur zu gerne an und freue mich über die Errungenschaft, die ich alleine nie gemeistert hätte. Denn trotz der anwesenden Heiler und Tanks bin ich während des Gefechts dreimal zu Boden gegangen – solo hätte ich dem Schurken wohl nicht einmal den kleinen Zeh brechen können.

Was ist denn bitte eine Mahlstrom-Arena?

Auf meiner Tour durch die Weiten von Wrothgar prasseln die Erfahrungspunkte auf mich ein wie Fliegen auf die Windschutzscheibe eines fahrenden Autos – und so habe ich schon bald Stufe 40 erreicht. Es wird daher Zeit, mir mal dieses Mahlstromdings anzuschauen.

Mahlstrom – den kenne ich noch aus Azeroth. Das Prinzip hinter der Arena erinnert mich wiederum an die Kampfgilde aus World of Warcraft: Einzelkämpfer, die schon alles erlebt haben und neue Herausforderungen suchen, können sich hier in knackigen Kämpfen neun verschiedenen Bossbegegnungen stellen und sich so wertvolle Beute, einen Platz in der Arena-Rangliste und ein größeres virtuelles Gemä … Ego erspielen. Ich bestehe zwar die erste Herausforderung, komme dabei aber ganz schön ins Schwitzen. Vielleicht verschiebe ich diese ganze Arena-Sache auf später – wenn mir mal langweilig sein sollte. Momentan werden die Kämpfe sowieso auf meine Stufe angepasst, die richtig fetten Belohnungen bleiben den Spielern mit Veteranenrang 16 vorbehalten.

Zeit für ein erstes Resümee

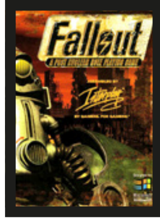
Nach dem Stress in der Arena brauche ich erst mal eine Pause … und einen Kamillentee. In Orsinium warten definitiv noch sehr viele Abenteuer auf mich und meinen Magier. Vorab kann ich aber schon bestätigen: Ja, dieser DLC ist tatsächlich für Spieler wie mich gemacht. Denn auch ohne Hilfe von Anderen (und ohne PvP) gibt es viel zu entdecken und zu gewinnen. Die zahllosen Quests sind locker alleine schaffbar und Features wie die Mahlstrohm-Arena oder die beiden offenen Verliese sorgen für weitere Kurzweil. Kurzum: Orsinium rockt! Auf diese Erweiterung haben PvE-Liebhaber und Solospieler schon sehr lange gewartet. **NADINE FRAUNHOLZ/MBF**

WIE KOMMT IHR AM SCHNELLSTEN NACH ORSINIUM?

- DLC im Kronenshop kaufen – dieser ist nur über das Spiel erreichbar, nicht über den Browser.
- In die Hauptstadt eures Charakters reisen
- Auf den schwarzen Pfeil in der Navigationsleiste achten und den Brief der Botin annehmen.
- Zur Botschafterin Lazgara gehen und die Quest annehmen
- „Ich bin bereit nach Wrothgar zu gehen" aus den Antwort-Optionen auswählen und den Teleport nach Wrothgar erhalten

Rollenspielgruft





Fallout 1

Der erste Fallout-Teil legte den Grundstein für eine der besten RPG-Serien aller Zeiten und zeigte, dass es auch ohne Fantasy geht.





Ach ja, die 90er. Das Spaßjahrzehnt, in dem die Technik rasante Sprünge machte, im Fernsehen die Talkshows regierten und uns das Radio mit Eurotrash quälte. Neben vielen Geschmacklosigkeiten gab es im letzten Jahrzehnt des vergangenen Jahrtausends aber vor allem auch großartige Spiele, die Menschen in meinem Alter vor allem als einige der ersten Spiele in ihrem Leben in Erinnerung blieben. Fallout 1 aus dem Jahr 1997 gehört allerdings nicht dazu. Schließlich war ich erst 13 Jahre alt und meine Eltern hätten mir das doch recht brutale Rollenspiel nie gekauft. Und so musste der Meilenstein der spielerischen Erzählkunst einige Jahre später nachgeholt werden.

Die Welt von Fallout ist düster. Ein Atomkrieg hatte die Erde 2077 in ein ödes Brachland und die Bewohner in Unmenschen verwandelt. Wie kam es zum Desaster? Wie sollte es auch anders sein, ging dem großen Krieg ein Konflikt um fossile Brennstoffe voraus. Okay, Uran spielte auch eine Rolle. Der Streit zwischen den Weltmächten ließ sich nicht beilegen und so verwandelten die Superstaaten die Welt in eine nukleare Wüste, deren Erde nachhaltig verseucht blieb. Die wenigen Überlebenden hatten sich in künstlichen Untergrundsiedlungen, den sogenannten Vaults, verschanzt und so dem radioaktiven Fallout getrotzt. Der gespielte Held tritt dann fast 100 Jahre nach dem Einschlag der Bomben an die Oberfläche und durchstreift das Ödland. Allerdings tut er das nicht freiwillig. Im Bunker war ein Steuerchip für die Wasseraufbereitungsanlage defekt und ließ sich aus eigener Kraft nicht mehr reparieren.

War, war never changes

Vom Spielprinzip hatte schon das erste Fallout-Spiel alles, was wir heute so mit dem postapokalyptischen Rollenspiel in Verbindung bringen. Sogar das bekannte S.P.E.C.I.A.L.-System – die Buchstaben stehen stellvertretend für die jeweiligen englischsprachigen Begriffe der Attribute Strength (Stärke), Perception (Wahrnehmung), Endurance (Ausdauer), Charisma (Charisma), Intelligence (Intelligenz), Agility (Beweglichkeit) und Luck (Glück) – diente schon dazu, dem eigenen Helden einen individuellen Anstrich zu geben und ihn passend zur eigenen Spielweise zu trimmen.

The mighty, mighty Man!

Außerdem standen verschiedene Talente zur Verfügung, die etwa den Schaden bestimmter Waffentypen oder die Überredungskunst des Helden verbesserten. Im Ödland natürlich immer von Vorteil. Als Sahnehäubchen ließen sich zur Spielfigur noch Merkmale zuordnen, die die Entwicklung der Fähigkeiten von Anfang an in eine bestimmte Richtung drängten. Im Gegensatz zum modernen Fallout ab Teil 3 und ganz besonders dem eher umstrittenen VATS in Fallout 4 liefen die Kämpfe im ersten Teil der Rollenspielreihe noch komplett rundenbasiert ab. Mithilfe von Aktionspunkte planten wir Schüsse oder andere Aktionen vor. Treffer an bestimmten Körperstellen sorgten für besonders extreme Verletzungen – Schüsse auf den Kopf setzen etwa die Präzision des Gegners runter. Klar, räumliches Sehen mit nur einem Auge funktioniert schließlich nicht so gut. Was wir können, können die Feinde aber natürlich schon lange. Die Spielfigur kann ebenfalls durch Kopftreffer oder Schüsse auf die Beine schwere Verletzungen beziehungsweise Verkrüppelungen erleiden. Dafür gibt's dann wie gewohnt Drogen und Medikamente. Schnell ein Stimpak in den Kopf geballert und schon geht sie weiter: die mörderische Tour durchs Ödland. Fallout 1 war ein großartiges Spiel und das Team von Brian Fargo hatte mit dem Wasteland-Nachfolger im Geiste tatsächlich ganze Arbeit geleistet. 18 Jahre später begeistert die atmosphärische Welt noch immer Millionen von Spielern. **MBF**

SCHLAGZEILEN 1997

04.02.:	In Südafrika wurde drei Jahre nach dem Ende der Apartheid endlich eine neue Verfassung verkündet.
01.05.:	Nach 18 Jahren gab es in England durch den Sieg der Labour Party unter Tony Blair einen Regierungswechsel.
17.07.:	Der Mode-Designer Gianni Versace wird vor seinem Anwesen Opfer eines Mordanschlags.
31.08.:	Prinzessin Diana und Dodi Al-Fayed kommen bei einem tragischen Autounfall in Paris ums Leben.
05.09.:	Die gefeierte Friedensnobelpreisträgerin Mutter Teresa starb in Indien im Alter von 87 Jahren.
16.09.:	Larry Page und Sergey Brin registrieren die Domain Google.com.
19.12.:	Eine Boeing 737 der Silk Air aus Singapur stürzte auf Sumatra ab. Alle Insassen sterben bei dem Unglück.

buffed

ABO-BEUTE

Ein Jahr buffed – Das Magazin lesen und eine von drei fetten Prämien abstauben!

amazon.de

€ 10 AMAZON.DE-GUTSCHEIN*

** Amazon.de ist kein Sponsor dieses Programms. Amazon, Amazon.de, das Amazon.de-Logo und das Amazon.de-Gutschein-Logo sind Marken von Amazon EU SARL oder ihrer verbundenen Unternehmen. Den vollständigen Wortlaut der Gutscheinbedingungen finden Sie unter www.amazon.de/einloesen. Gültig für Bestellungen aus Deutschland und Österreich.*





14% RABATT

PLUS: BUFFED SONDERHEFT 02/15 WORLD OF WARSHIPS ODER AMAZON.DE-GESCHENKGUTSCHEIN ODER EINEN 4NETPLAYERS.DE-GUTSCHEIN

VORTEILE FÜR ABONNENTEN:
- 14% RABATT
- FRÜHER ALS AM KIOSK!
- VERSANDKOSTENFREI



BEQUEMER & SCHNELLER ONLINE ABONNIEREN: ABO.BUFFED.DE



abo.buffed.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: **Deutschland:** Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* *(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk) **Österreich, Schweiz und weitere Länder:** Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland, E-Mail: computec@dpv.de Tel: +49-911-99399098, Fax: +49-1805-8618002

❐ Ja, ich möchte das buffed-Abo!

Inland Jahresabo-Preis: € 36,- (6 Ausgaben/Jahr, entspricht € 6,- pro Ausgabe und 14 % Rabatt)

Österreich: Jahresabo-Preis: € 41,- (6 Ausgaben/Jahr, entspricht € 6,84 pro Ausgabe)

Ausland Jahresabo-Preis: € 48,- (6 Ausgaben/Jahr, entspricht € 8,- pro Ausgabe)

Bei Bankeinzug gibt's 1 Heft zusätzlich kostenlos.

Anschrift des neuen Abonnenten (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o. g. Anschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir eine der folgenden Abo-Prämien:
- ❐ **€ 10,- als 4netplayers.de-Gutschein** (Prämien-Nr.1119215)
- ❐ **Buffed Sonderheft 02/15 World of Warships** (Prämien-Nr. 70289334)
- ❐ **€ 10,- als Amazon.de-Gutschein** (Prämien-Nr. 1101875)

Lieferung nur, solange der Vorrat reicht!

Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden Ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach, 20080 Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie **zusätzlich eine Ausgabe kostenlos!**

BIC

IBAN

BANKINSTITUT

❐ Bequem per **Bankeinzug*** (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)
❐ Gegen **Rechnung** (Prämienlieferzeit in Deutschland 6–8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent von buffed. Das Abo gilt für mindestens sechs Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für buffed. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inklusive Mehrwertsteuer und Zustellkosten.

❐ **Ich bin damit einverstanden,** dass mich COMPUTEC MEDIA GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

1442805

* SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

Vorschau

Ab dem 24. Februar 2016 ist das neue buffed-Magazin, Ausgabe 52, im Handel erhältlich!

WORLD OF WARCRAFT: LEGION



Wenn das neue buffed-Magazin in den Handel kommt, werden wir in der Redaktion schon ausführliche Beta-Erfahrungen gesammelt haben, an denen wir euch natürlich teilhaben lassen. Welche Änderungen kommen auf eure Klassen zu? Welche neuen Ideen hat Blizzard für das Handwerk? Und welche neuen Endgame-Inhalte warten auf eure Helden? Diese Fragen klären wir für euch in einem umfangreichen Vorschau-Bericht aus der Beta von World of Warcraft: Legion.

BLADE & SOUL



Lange haben Fans darauf gewartet – und umso länger hat es gedauert, bis die aufwendige Übersetzung der unzähligen Dialogzeilen fertig war. Am 19. Januar 2016 ist es endlich so weit und das Free2Play-MMO Blade & Soul von NCSOFT erscheint in Europa und Nordamerika. Wir stürzen uns natürlich ins Getümmel und verraten euch im Test, was das Online-Rollenspiel kann, welche Klassen, Dungeons und Quests euch erwarten und was ihr über die besonderen Gameplay-Mechaniken und das spezielle Quest-Design wissen solltet.

HINWEIS ZU UNSEREN GEWINNSPIELEN

Bei allen Verlosungen ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Eine Barauszahlung ist nicht möglich. Nicht teilnehmen dürfen Mitarbeiter der Computec Media GmbH und der beteiligten Firmen.

buffed – DAS MAGAZIN FÜR ONLINE-SPIELE

computec MEDIA
Ein Unternehmen der Marquard Media International AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@mmore.de, redaktion@buffed.de
www.buffed.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Dirk Gooding, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Nicola Balletta, Tanja Adov, Sebastian Glanzer, Susanne Braun, Oliver Haake, Maria Beyer-Fistrich, Karsten Scholz, Phillipp Sattler, Veronika Maucher, Norbert Rätz, Daniel Hoffmann
Ständige freie Mitarbeiter Isabella Kardinal, Dirk Walbrühl,
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Carmen Dexl
Layout Jan Weingarten, Lars Kromat, Tanja Adov
Layoutkoordination Albert Kraus (Ltg.)
Titelgestaltung Legendary Pictures

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag
Produktion Jörg Gleichmar

www.buffed.de
Head of Online Christian Müller
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Ruben Engelmann, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel

Video-Unit
Leitung Simon Fistrich
Produktion Michael Schraut, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Thomas Dziewiszek, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler, Olaf Szymanski

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil: Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Jens-Ole Quiel (**Head of Digital Sales**) Tel.: +49 (911) 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online:
Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement
Webseite: http://abo.buffed.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-993 990 98 , Fax: 01805-8 61 80 02*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk

Österreich, Schweiz und weitere Länder:
E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: Tel: +49-911-993 990 98 , Fax: +49-1805-8 61 80 02
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 6 Ausgaben:
Inland: buffed Abonnement 36,- Euro
Österreich: buffed Abonnement 41,- Euro; Ausland: buffed Abonnement 48,- Euro

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: **www.dpv.de**
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



Marquard Media International AG

Deutschsprachige Titel:
SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
POLEN: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
UNGARN: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH